Призраци: Забвение

The Storytelling Game of Passion and Horror

Wraith: The Oblivion created by Mark Rein-Hagen, Jennifer Hartshorn and Sam Chupp
2nd Edition by Richard E.Dansky

Разработчики

Original Design and Concept by: Mark Rein-Hagen, Jennifer Hartshorn and Sam Chupp

Second Edition Design & Development by: Richard E.Dansky

Storyteller Game System: Mark Rein-Hagen

Design and Development Contributors: Andrew Bates, Beth Fischi, Nicky Rea, Mark Rein-Hagen, Cyntia Summers and Fred Yelk

Written by: Bill Aguiar, Jackie Cassada, Mark Cenczyk, Ben Chessell, Richard E.Dansky, Graeme Davis, Ian Lemke, Steve Long, James A.Moore, Joshua Mosquiera, Nicky Rea, Ethan Skemp, Wendy Soss, Cynthia Summers, Richard Watts and Fred Yelk

Original Fiction by: Rick Hautala

Editing by: Cynthia Summers

Additional Edition by: Ken Cliffe

Vice President in Charge of Production: Richard Thomas

Art Direction by: Lawrence Snelly and Aileen Miles

Art by: Mike Chaney, John Cobb, Mike Danza, Guy Davis, Darren Frydendall, Michael Gaydos, Pia Guerra, Anthony Hightower, Fred Hooper, Leif Jones, Eric Lacombe, Brian LeBlank, Vince Locke, Larry MacDougall, Heather McKinney, George Pratt, Jonathan Rhea, Andrew Ritchie, E. Allen Smith, Ron Specer, Joshua Gabriel Timbrook, Drew Tucker

Front Cover: Larry Friedman and Henry Higginbotham

Layout and typesetting: Katie McCaskill

Playtesters: Fred Yelk, Ronni Radner, Cynthian Summers, Ethan Skemp (The First Victins); Michael Rollins, Joshua Gorfain, Andrew Bates and Laura Perkinson (The rest of the Cryptkicker Six), Adina Adler, Rodger Dingledine, Chris Douglas, Elizabath Ditchburn, Heather Grove, Jeffrey Howard, David Kern, Larry Lenoff, Harold MacKiernan, Gwendolin Piper, Sybil Shearin and Andrew Rwyman (Somerville), Catherine Hackett, Edward Sleight Jr., Brad Alan Townsend, Forrest Marchinton, Catherine Little, Shawn Carter, Stewart MacWilliam and Deena McKinney (Athens), Tad McDivitt, Andrea McDivitt (ne Wyatt), Michael Tracey, David Dilks, G. Scott Smith, Charles Gentner and Galliope Reeves Alien Budd (Asheville).

Перевод: Аваллах

Помощь при переводе: Angvat, Олюшка Блаженная, Андрэ

Помощь при работе с терминологией: Patior Adductum, nata_777, проект Википереводы

Помощь при редактировании: nata_777, doriana_v

Посвящается трем людям, без которых эта книга никогда бы не стала такой, какой она есть:

Эдгару Аллану По, который пригласил столь многих из нас на танец с Лигейей и Аннабель Ли в Маске Красной Смерти, и речи которого оказались настолько соблазнительны, что ни одному из нас так и не удалось отказаться от этого приглашения.

Говарду Филлипсу Лавкрафту, который показал нам, насколько обширной, глубокой и пугающей может быть темнота, и настолько сложно воспротивиться желанию познать ее тайны.

Рэю Бредбери, который в большей степени, чем любой другой автор, разделил с нами запретные тайны, заключающиеся в том, что даже в страхе есть свое странное наслаждение, а в темноте скрывается радость, и что в полночь даже призраки и гоблины отправляются на детскую площадку для того, чтобы хотя бы чуточку повеселиться.

Я не могу не поблагодарить вас за "Падение Дома Эшеров", "Цвет из Иных Миров", "Столп Огненный", "Израфель", "Историю Чарльза Декстера Варда", "Червь-победитель", "Канун Всех Святых", "Хребты Безумия", "Надвигается беда" и многое другое. Возможно, с помощью этой книги я смогу хотя бы отчасти расплатиться с вами за те часы магии и потрясающие бессонные ночи, которые вы подарили нам.

Ричард Дански

Как и Ричард Дански, который стал автором второй редакции линейки ***Призраки: Забвение****, я посвятил немало времени этой книге. В отличие от Ричарда, бывшего на тот момент одним из официальных авторов компании White Wolf, переводы книг по Миру Тьмы не являются моим основным занятием, и потому на подготовку перевода, с которым вы сейчас можете ознакомиться, ушло два года.*

В течение этих двух лет к моей работе над Призраками приложило руку немало людей. Мне бы очень хотелось поблагодарить всех тех, кто помогал мне при переводе отдельных частей этой книги, а именно Ангвата, Олюшку Блаженную и Андрэ, благодаря которым я потратил гораздо меньше времени на подготовку раздела об Арканои и необычных отношениях, существующих между призраками и вампирами. Помимо этого, я очень благодарен всем тем, кто помогал в работе с терминологией, и, в особенности, представителям проекта Википереводы, и тем, кто оставлял свои мысли и советы в моем Живом Журнале.

Отдельно мне хотелось бы поблагодарить тех, кто помогал мне с редактированием переведенного текста – особенно, таких людей как nata_777 и doriana_v. Именно благодаря им в тексте книги стало гораздо меньше ошибок, а стиль перевода оказался гораздо более литературным.

Я также хотел бы отметить, что в ходе перевода в тексте был исправлен ряд ошибок и внесены изменения, в соответствии с пожеланиями самого Ричарда Дански. Поэтому, как бы это странно ни звучало, русский перевод ***Призраков*** *является чуть более полным и завершенным, чем оригинал.*

Напоследок мне хотелось бы пожелать удачи и вдохновения всем тем, кто захочет посвятить свое время и силы путешествию в сумрачные глубины Мира Мертвых. ***Призраков*** *нередко называют самой мрачной линейкой Старого Мира Тьмы, но не стоит думать, что она ограничивается бесконечными страданиями и утратами. Для меня* ***Призраки: Забвение*** *– это игра о надежде, верности и дружбе, которые сильнее смерти, и о том, что всегда есть кто-то, кто, невзирая ни на что, будет любить и ждать.*

Именно поэтому мне бы хотелось посвятить этот перевод Оковам, которые привязывают к этому миру каждого из нас.

Помните о них.

Аваллах

Оглавление

Прелюдия……....6
Книга Первая: Смерть……...22
Глава Первая: Вступление……27
Глава Вторая: Сеттинг……45
Глава Третья: Правила……...124
Книга Вторая: Перерождение……...138
Глава Четвертая: Персонаж……....143
Глава Пятая: Черты……...173
Глава Шестая: Тень……...262
Книга Третья: Темная Сторона……299
Глава Седьмая: Повествование……304
Глава Восьмая: Система……..……356
Глава Девятая: Драма…….....387

Добро пожаловать, дорогой читатель...

С точки зрения общей сути вещей с момента написания моего последнего письма прошло лишь немного времени, но я вновь испытываю желание поделиться с тобой своими мыслями. Конечно же, я мог бы сказать, что великие и поразительные изменения в землях мертвых подвигли меня на то, чтобы несколько изменить и дополнить мой предыдущий труд, но, на самом деле, это будет лишь частью истины. Произошли изменения, и я отчаянно надеюсь на то, что они будут продолжаться – хотя, пока что, они остаются лишь слабым подобием того, на что мы могли бы надеяться. Они напоминают первый лучик света, вырвавшийся из-под темной крышки подвала, который, в то же время, дарует надежду на то, что в этом мире есть нечто кроме беспроглядной темноты.

На самом деле, источник моего вдохновения во многом связан с тем воздействием, которое мое последнее творение оказало на земли, лежащие по эту сторону Савана. Таковым был страх Владык Смерти, вызванный тем, что я осмелился нарушить их ужасный Диктум Мортум – их проклятый закон, запрещающий какие-либо отношения с теми, кто еще может дышать – таковой была их безумная ярость, с которой они стремились найти и уничтожить меня, и таковым было то ужасное наказание, которому они поклялись подвергнуть вашего покорного слугу, что я не смог побороть искушение и вновь вступил на этот смертельно опасный путь. До этого я никогда не чувствовал себя более сильным, более радостным...более живым, если уж на то пошло, если, конечно же, не считать тех солнечных дней, когда спесивые аристократы Англии стремились сокрушить меня из-за моих сочинений, считая, что таким образом они спасают своих детей от развращения и порока.

И потому, благодаря моей извечной любви к разброду и насмешкам над спесивостью и чопорностью, а также той растущей легкости, с которой я учусь управляться с вашими электрическими пишущими машинами, я вернулся для того, чтобы выворотить еще один камень из фундамента Иерархии. Мой друг Эрнест предсказывает, что если я буду продолжать избегать ее мстительных прислужников, то этот странный опиум непокорности и мятежа вскоре заставит меня писать каждую неделю, и ему придется сделать из меня газетчика. В свою очередь я поклялся, что лучше сам брошусь в Забвение, чем стану производить такую сухую, скучную и неизящную прозу, которую он называет "результатом работы репортера". Тем не менее, несмотря на все это, он является отличным спутником, и мы соглашаемся друг с другом практически во всем, если, конечно же, не считать литературы. Мы должны продолжать вместе щипать Владык Смерти за носы, пока у нас есть такая возможность, пускай даже каждый из нас будет делать это по-своему.

Только подумайте, я сам научил его печатать. Судя по всему, я действительно создал монстра.

Мертвые

Смерть всегда была величайшей загадкой жизни. Это абсолютно неизведанная страна, из которой до сих пор не возвращался ни один странник, вызывающая в равной степени как страх, так и острое любопытство. Некоторые пытаются не думать о ней; другие посвящают свои жизни попыткам понять, что же в действительности может лежать за гранью смерти.

Как бы то ни было, всегда остается вопрос – на самом ли деле смерть является настолько загадочной? Конечно же во всех культурах, начиная с самого начала времен, существовали истории, повествующие о мертвых, которые возвращались в мир живых, влекомые какой-либо незавершенной задачей, обеспокоенные благополучием своих любимых или стремящиеся к отмщению врагам. Кроме того, всегда существовали и те, кто обладали (или, во всяком случае, утверждали, что обладают) особым даром, который заключался в том, что они были способны видеть тени мертвых и общаться с ними. К их числу можно было бы отнести великое множество людей, начиная Сивиллами древности, и заканчивая вращателями столов и самопровозглашенными медиумами относительно недавних дней.

Почему же тогда смерть остается настолько пугающей и практически неизвестной? У нас практически нет причин для того, чтобы усомниться в том, что у живых было предостаточно возможностей побеседовать с призраками знакомых им при жизни людей, определив при этом их состояние и природу мира, в котором они оказались. Но, вместо этого, основная масса задающихся вопросов содержит в себе минимальное количество смысла и, в большинстве своем, связана с местонахождением пропавшей брошки или тем, насколько нравится умершему тот мир, в котором он оказался.

Смерть пугает людей. То, что наступает после смерти, пугает их еще больше. Они не задают рациональных или логичных вопросов потому, что они боятся ответов. Как правильно заметил Джордж, гораздо легче просто не думать об этом. Кроме того, у Иерархии есть закон, именуемый Диктум Мортумом, основной задачей которого является воспрепятствование чрезмерному общению мертвых с живыми. Поэтому неудивительно, что живым известно так мало. В противном случае, нам бы не пришлось писать то, что мы сейчас пишем. Я говорю "мы", так как я надеюсь, что Джордж все же предоставит мне возможность ввернуть пару словечек в том или ином месте. В конце концов, должен же хоть кто-то ограничить словесные возлияния Милорда. В противном случае, он просто утопит нас в своей засахаренной прозе.

Во имя Сафо и Катулла, метафора! Клянусь, мой дорогой Эрнест, мое общество очень положительно влияет на тебя. Ты даже очень неплохо выразил то, что нужно было сказать (хотя, на мой вкус, это можно было бы сделать чуточку элегантней), и я считаю, что ты абсолютно прав, возвращая меня к основной теме нашего изложения. Основной моей задачей является раскрытие истинной природы тех мертвых теней, которых мы называем призраками, их различных состояний и деятельности тех сил, которые направили их в эту юдоль скорбей и продолжают удерживать здесь, зачастую, против их собственной воли. Именно этой задаче я и собираюсь посвятить себя, ничуть не отклоняясь при этом от основного русла моего рассказа.

Джордж, не отклоняющийся от основного русла? Пожалуй, я поверю в это только тогда, когда сам увижу подобное чудо.

Прежде всего, знайте, что души, которые становятся теми, кого мы называем призраками, являются теми же самыми людьми, которые покидают Мир Живых. Этот факт не распространяется на все последующее посмертие, но, скорее, свидетельствует о фактическом нарушении путешествия души в Вечность – какой бы эта Вечность ни была. Как ни странно, но искатель ответов на вопросы,

связанные со Смертью, вряд ли найдет их, миновав Саван, и, скорее, его ждут лишь новые загадки. Однако, на этом я бы хотел остановиться чуточку позже.

К числу тех вещей, которые приводят души в сумрачный мир этих Земель Смерти, относится то, что призраки привыкли называть Страстями и Оковами. Хотя ты вряд ли знаком с этими названиями, дорогой читатель, ты уже не раз должен был сталкиваться с ними в тех или иных формах, так как сложно вспомнить хотя бы одну историю о призраках, в которой их не было бы.

Именно Страсть является тем, что препятствует душе спокойно погрузиться в благословенный покой смерти и заставляет ее влачить горестное существование призрака. Стремление убитого мужчины отомстить своему убийце, забота родителей о любимом ребенке – все это, как, впрочем, и многое другое, относится к числу Страстей. Более того, предположение о том, что существует столько же различных Страстей, сколько и самих призраков, вряд ли можно назвать чрезмерно преувеличенным.

В свою очередь, Оковы являются материальными предметами, от которых не может отречься призрак, и которые привязывают его к Землям Теней. Если вы хотите обратиться к более простому, но и более грубому определению, то Оковы являются предметом, в котором воплощается Страсть призрака – золото скряги, любимая женщина или просто какое-то дорогое ему место, в котором прошла большая часть его жизни. Только тогда, когда душа сама сможет преодолеть силу этих Оков, привязывающих ее к Миру Живых, у нее появится надежда на то, что ее скорбное существование в обличье призрака подойдет к концу.

Только что переродившиеся Анфаны, как обычно называют новорожденных призраков, появляются по эту сторону Савана практически такими же беспомощными, как и живые младенцы, рождающиеся в Мире Живых. До тех пор, пока они остаются покрыты Оболочкой, состоящей из плазмы, их чувства остаются приглушенными, разумы пребывают в смятении, а сами Земли Теней кажутся каким-то безумным сном. Некоторым из числа особенно стойких и уверенных в себе душ удается разорвать Оболочку изнутри, освободившись своими собственными силами, но большинство новоприбывших ожидает неотвратимое Невольничество.

Души, в сути своей, могут выполнять функции как пищи, так и денег среди призраков, пополняя, в то же время, общее их количество, в результате чего пленение Анфана путем освобождения его из Оболочки способно в немалой степени обогатить пленителя. Многие Невольники влачат столь же жалкое существование, как и большинство живых рабов на протяжении всей человеческой истории, хотя, при этом, они нередко избегают наихудшей доли, которую мог бы представить себе живой разум, что объясняется их немалой ценностью.

На самом деле, ситуация складывается очень по-разному. Есть хорошие хозяева, и есть плохие хозяева. Некоторые являются жестокими садистами, а другие думают только о деньгах. Находятся и те, кто действительно хотят помочь. Невольник, который принадлежит могучему призраку, оказывается в безопасности от других призраков и может спокойно разобраться с основными законами этого мира. Некоторые рабовладельцы считают себя не столько хозяевами, сколько учителями. Некоторые из них со временем даже отпускают своих Невольников на свободу. Тем не менее, работорговля в сути своей продолжает оставаться бизнесом. Некоторые вещи не изменяются даже по эту сторону Савана.

Конечно же, достаточно многие Невольники предпочитают наполненное опасностями существование Лемуров. Так называют те души, которые, в силу тех или иных обстоятельств, сумели сами освободиться от своих Оболочек, а также смогли избежать последующего порабощения. Удерживаемые в Землях Теней своими Страстями, они все еще остаются достаточно молодыми и слабыми, что, в свою очередь, делает их легкой добычей для более старых и сильных призраков, которые время от времени решают устроить небольшую охоту. Тем не менее, Земли Теней всегда заполнены Лемурами, число которых приблизительно соответствует числу мышей, живущих в большом городе – кроме того, подобно этим мышам, они являются маленькими и слабыми поодиночке, но, в то же время, их практически невозможно извести и они существовали и будут существовать всегда.

Тем не менее, даже Невольники и Лемуры не являются низшими из призраков. На последней ступени социальной иерархии находятся Трутни, которых некоторые вообще не считают призраками, именуя отголосками ряби, расходящимися по воде, или звуками далекого эхо, ибо эти существа сохраняют определенную схожесть с призраками, но, при этом, лишены как их сущности, так и сознания. Эти жалкие и безвольные создания способны лишь цепляться за свои Страсти, бесконечно повторяя одно и то же действие, подобно заточенному в клетке льву, который расхаживает взад-вперед в зоологическом саду. Эти несчастные настолько тесно связаны со своими Оковами, что они существуют на самом краю Савана, и потому живые видят их гораздо чаще, чем каких-либо других призраков.

Оковы могут быть как хорошей, так и плохой вещью. Трутни слишком тесно связаны со своими Оковами и способны думать только о них. Но, в то же время, при отсутствии Оков, призрак вообще не сможет находиться в Землях Теней. Несмотря на все здешние недостатки, это далеко не самое худшее место по эту сторону Савана.

Помимо них существуют Домемы – призраки, утратившие связь с Землями Теней, в результате разрыва или уничтожения своих Оков – которым приходится отчаянно искать для себя какую-то безопасную нишу или же оказаться на грани Забвения. Многие из них обретают эту нишу в лице Иерархии, которая – чтобы о ней ни говорили – является достаточно неплохим образцом стабильности. Другие присоединяются к тем культам Еретиков, которые кажутся наиболее близкими их наклонностям и взглядам. Тем не менее, для того, чтобы пережить утрату своих Оков, призрак должен быть очень сильным.

Возможно, наиболее могучими из призраков являются те, кого именуют Костяками. Сохраняя некоторые из своих Страстей, и, при этом, оставаясь достаточно сильными для того, чтобы не бояться покидать пределы Земель Теней, они способны путешествовать практически куда угодно, и делать то, что они захотят. Подобная свобода, в свою очередь, порождает немалое почтение, так как всем приходится признать силу, которая стоит за этой свободой. Хотя многих обитателей Земель Мертвых боятся гораздо больше, чем Костяков, только Перевозчики пользуются большим уважением. Что же касается самих Перевозчиков, то я хотел бы остановиться на них несколько позже, ибо их лишь отчасти можно назвать Мертвыми и, вполне возможно, они в действительности являются чем-то абсолютно иным.

Тень

Как бы то ни было, все эти актеры, выступающие на призрачной сцене, представляют собой лишь половину истории каждого призрака – в конце концов, наравне с благородными Страстями, всегда существуют и низменные желания. Именно они воплощаются в звериной, хищной и эгоистичной части каждой души, которая существует исключительно для того, чтобы препятствовать достижению тех целей, которые ставят перед собой призраки. Сейчас среди некоторых кругов – призрачных, конечно же – считается модным характеризовать этот зловещий голос великим множеством самых различных психологических терминов, одним из наиболее распространенных среди которых является "подсознание". Этот голос является искусителем, который нередко оказывается достаточно сильным и предлагает силы и наслаждения, способные стать для мертвых чем-то наподобие опиума. Вдобавок ко всему, это еще и исключительно личный демон. Ты можешь услышать его шепот только в тишине своего собственного разума – в результате этого, ни один из спокойных голосов твоих товарищей не сможет привести какой-либо разумный аргумент, который мог бы утихомирить его. Именно потому, каждый призрак должен бороться с ним своими силами, и никто во всем мире не сможет оказать ему в этой борьбе ни помощи, ни поддержки.

У каждого из нас есть своя темная сторона. Пока мы живы, она является частью нас, и мы можем бороться с ней, но все это происходит в безмолвии. Для нас, призраков, эта борьба становится гораздо сложнее, так как этот едва слышный голос в твоей голове внезапно обретает свой собственный разум. Обычно его называют Тенью, и он получает массу удовлетворения, искушая тебя сделать те вещи, которые делать не нужно. Конечно же, если ты прислушиваешься к нему, то, рано или поздно, он становится сильнее. В конечном счете, он может попытаться полностью захватить над тобой власть, и если это произойдет, то последствия тебе вряд ли понравятся. Существуют способы для того, чтобы держать Тени под контролем, но, при этом, у них в рукаве всегда может найтись пара крапленых тузов. Именно поэтому в голове каждого призрака идет его персональная Гражданская война, в которой ни одна из сторон не собирается брать пленных.

Земли Теней

Теперь я должен слегка прервать свой рассказ о Мертвых и их обществе, поведав тебе кое-что о мире, в котором они живут, и их взаимоотношениях с миром Быстрых. Земли Теней, как их, чаще всего, называют, являются той частью нашего мира, которая наиболее тесно соприкасается с вашим.

Земли Теней и мир Быстрых пересекаются друг с другом в определенных местах. В некоторой степени они являются зеркальными отражениями друг друга и, как минимум отчасти, занимают одно и то же физическое пространство.

Саван

Земли Теней отделяет от Мира Живых то, что мы, обычно, называем Саваном. В определенном смысле, Саван является частью того опыта, который присущ исключительно мертвым, так как очень немногие способны преодолеть его, оставаясь при этом живыми. В некоторой степени, его можно охарактеризовать, как некую

мембрану, которая в одних местах оказывается более темной, а в других – почти прозрачной, в результате чего те, кому известны верные пути, способны миновать ее, тогда как другим придется остановиться перед этой преградой.

Хотя я уже говорил, что Земли Теней и Мир Живых в некоторых местах и в некоторое время могут быть практически одним и тем же, Саван всегда препятствует полному слиянию их друг с другом. Что бы ни лежало по ту сторону Савана, оно выглядит так, как если бы было подпорчено разложением, а его величие кажется изъеденным тленом, хотя, в то же время, оно все еще остается слишком материальным для того, чтобы к нему могла прикоснуться рука призрака. Звуки, проходящие через Саван, кажутся очень далекими и несколько искаженными, голоса слышны, но их эхо рождает странные отклики. Попытки прикоснуться к чему-то, что находится по ту сторону Савана, являются бесплодными, ибо рука призрака просто проходит через предмет так, будто бы он состоит из тумана и, тем не менее, при всем при этом, он сохраняет свою целостность даже невзирая на то что в середине его находятся призрачные руки. Как много слез я пролил – я, да и все остальные несчастные молодые призраки – безуспешно пытаясь обнять своих возлюбленных Быстрых, и как горько было наблюдать за тем, как эти слезы падают через их дорогие лица и руки, а не на них! Я прошу, чтобы ты простил меня, дорогой читатель – несмотря на все эти годы и века, я до сих пор испытываю в сердце все ту же боль.

Нихиль

Джордж прав. Это достаточно сложно принять. Тем не менее, существуют места, где Мир Мертвых способен воздействовать на Мир Живых. Тем не менее, это очень редко приводит к чему-то хорошему. Прекрасным примером этого могут послужить Нихили. Так называют места в Землях Теней, где образовалось некое подобие дыры, соединяющейся с Бурей. Странные вещи происходят вокруг Нихиля даже в Землях Плоти. Что же касается того, что происходит в Землях Теней, то об этом лучше вообще не задумываться.

Размеренная проза Эрнеста не способна полностью передать ауру того места, которое стало пристанищем для Нихиля. Там сложно полагаться как на свой слух, так и на свой взор, ибо материя Бури постепенно просачивается в Земли Теней. Среди живых это место непременно обзаведется дурной славой, связанной с внезапными исчезновениями и необъяснимыми событиями. Именно присутствие Нихилей напоминает скорбящим призракам о необходимости существования Савана, так как он является единственным, что может защитить живых от хаоса Бури.

Пристанища, Цитадели и Некрополи

Иногда Земли Теней заимствуют свою форму у Мира Живых, с которым они граничат, подобно темной ткани, наброшенной на чудесную скульптуру. Однако, случается и так, что те места, которые особенно густо населены призраками, сами оставляют свой отпечаток на мире Быстрых.

Подобные места зачастую оказываются очень мрачными, и наиболее чувствительные из тех живых душ, которые приходят туда, понимают с ужасной, хотя и невысказанной уверенностью, что они находятся среди Мертвых. Примерами подобных мест могут служить исполинские курганы, медленно разрушающиеся

городские лабиринты или старые дома, отличающиеся недоброй славой, тесно переплетающейся с суевериями. Мы называем их Пристанищами, ибо там собираются Мертвые.

Как бы то ни было, если Пристанища обычно представляют собой здания – или, самое большее, улицы – в Землях Теней, то Некрополи являются целыми городами Мертвых, состоящими из множества Пристанищ подобно тому, как города живых состоят из отдельных зданий. Самое большое и могучее Пристанище Некрополя обычно именуется Цитаделью и возвышается над городом, подобно баронскому замку, символизируя безопасность и силу. Те немногие Цитадели, которые не принадлежат Иерархии, находятся во владении Владык Смерти и подчиняются исключительно им.

Больший Подземный Мир

Если бы Земли Теней занимали весь мир Мертвых, то наша работа была бы не в пример легче. Они очень тесно соприкасаются с миром Быстрых и, в равной степени, влияют на него и подвергаются его влиянию, в результате чего живому читателю достаточно легко представить, понять и принять их. К сожалению, утверждать нечто подобное о других частях этого места было бы крайне сложно.

Забвение

Если бы кто-то предположил, что в Подземном Мире тьма является нашим светом, душа является нашей плотью, а энтропия представляет собой нашу энергию, то Забвение было бы нашим солнцем. Весь Подземный Мир, так или иначе, связан с Забвением и, по сути, вращается вокруг него. Однако если бы я ограничился этим не самым научным сравнением, то, тем самым, допустил бы огромную и весьма прискорбную неточность.

Насколько мне удалось понять, живые ученые пришли к выводу, что сила и материя являются одним и тем же, и что любая форма вещества представляет собой определенное количество энергии, которая была, тем или иным образом, собрана воедино, после чего приняла материальную форму. В свою очередь, разделение атома (представляю, насколько смешно это звучит для тех, кто знает греческий!) заставляет материю вновь принять форму энергии. Отразив этот пример в темном зеркале Савана, мы приходим к предположению, что плазма, из которой состоит каждый предмет и каждое существо Подземного Мира, в сути своей является определенным количеством энтропии, которая на одно, пускай даже очень недолговечное мгновение, способна принять материальную форму. Таким образом, мы можем предположить, что плазма может в любой момент раствориться и вновь стать энтропией, если, конечно же, для этого будут наличествовать надлежащие обстоятельства.

Если это действительно так – хотя данное предположение остается темой значительного количества дискуссий – тогда все мы состоим из Забвения, и именно туда, по всей вероятности, мы все рано или поздно вернемся. Что же касается Подземного Мира и той плазмы, из которой он состоит, то немало вопросов вызывает то, произошло ли его возникновение спонтанно или же стало результатом определенных действий Быстрых или Мертвых, а то и некой темной и невообразимой воли, которая, как считают некоторые призраки, скрывается в глубине Забвения. Однако эти вопросы предназначены для ученых и философов, а не для поэтов, газетчиков и начинающих революционеров. В конце концов, достаточно сказать, что

Забвение воплощается в том темном голоде, который терзает каждого из нас, требуя, чтобы мы, подобно Икару, начали свой спуск по нисходящей спирали, чтобы как можно быстрее присоединиться к его источнику.

Буря

Буря, если ты хочешь назвать это так, является океаном Подземного Мира, так как она окружает и объединяет все, и каждая часть этого мира, так или иначе, связана с ней. Даже Забвение, эта титаническая тьма, проявляется в пределах этого бесконечного шторма в виде Пустоты, помещенной, подобно ограненному ювелиром драгоценному камню, в Лабиринт Тьмы.

Как бы то ни было, я должен сознаться, что в случае с Бурей – и, мой дорогой Эрнест, только с ней одной – слова подводят меня. Мое незначительное искусство игры словами и предложениями не способно в полной мере передать всю суть Бури и, кроме всего прочего, мне едва удается сохранять спокойствие, когда я думаю о ней. Более, чем какую-либо другую часть Подземного Мира, Бурю можно назвать неописуемой и невообразимой. Отчасти она напоминает самое пугающее и беспокойное море, воды которого когда-либо бороздили смертные моряки, но, в то же время, в действительности все обстоит гораздо страшнее. Существуют так называемые Проходы, безопасные пути, ведущие через безумие шторма, но при этом они способны принимать самые различные формы. Иногда они напоминают реки, или дороги, а то и уходящие во тьму железнодорожные колеи или даже вещи, которым сам Эрнест не может подыскать подходящее имя. Но лишь попробуйте представить себе, что открывается тому, кто следует по этому Проходу и мимоходом заглядывает в самое сердце Бури, где разноцветные молнии вспыхивают среди облаков ядовитых газов, а ливни разбитых кристаллов падают вверх из Бездны.

Из всего рода призраков, лишь самые извращенные и безумные существа, именуемые Спектрами, способны путешествовать через Бурю, не теряя при этом разума, хотя, в то же время, это объясняется лишь тем, что они уже давно утратили его. Большинство призраков считает, что Спектры некогда были таким же, как и они, но, в конечном счете, поддались шепчущей частичке Забвения в своих головах и стали тем, кем стали. В подобных представлениях есть своя доля поэтического правосудия, и она спасает теоретиков из числа призраков от необходимости разработки какой-либо иной теории относительно происхождения Спектров. Известно, что во время Страданий, этих ужасающих драм, результатом которых становится невыносимая боль, увлекающая призрака в Бурю, актерский состав и сюжет подбираются именно Спектрами, желающими вдоволь насладиться мучениями несчастного призрака, попадающего в их руки. Кто знает, возможно, они подобным образом пополняют свои ряды, подобно павшему Светоносному Мильтона, или же пытаются обрести спутников, вступающих на тот же мучительный путь, что и они сами?

Кажется, будто бы Перевозчики, которых я уже упоминал ранее, способны безбоязненно пересекать Бурю и даже помогают сделать это другим, если, конечно же, это, так или иначе, соответствует их интересам. Я уже упоминал, что я специально не сосредотачивал свое внимание на этих необычных существах, и я молю, чтобы твое терпение продлилось еще немного, пока мой краткий географический обзор не будет в полной мере завершен.

Еретики

Сложно найти большее побуждение для прижизненной добродетели, чем боязнь того, что может ожидать душу после смерти. Если хотя бы на одно мгновение предположить, что все это, на самом деле, Ад, Тартар, Нифльхейм или Аспу, и найти в меру искусного жреца, которого будут поддерживать его запуганные и благочестивые последователи, то я понимаю, что вряд ли смогу удержаться от смеха, представляя, во что они могли бы превратить Земли Теней, и как они могли бы отреагировать на то, что, в действительности, та же самая система продолжает действовать и здесь. Но, пока что, мне так и не удалось увидеть здесь ни единого жреца. Возможно, за этим скрывается какой-то неведомый мне высший замысел, но, как бы то ни было, суть его недоступна моему разуму.

Как бы то ни было, не стоит забывать о достаточно распространенном убеждении, которое заключается в том, что вера приходит на помощь душе в худшие ее минуты, и это продолжает действовать даже после смерти. Другим преимуществом сильной веры является удовольствие и безопасность содружества, которое возникает среди тех, кто думает схожим образом. И, конечно же, не стоит забывать о грядущих перспективах, которые ожидают истинно верующих. В действительности, несчастные призраки нуждаются во всех этих вещах не менее, а то и более живых душ.

Я избавлю вас от дальнейшего погружения в глубокомысленные размышления Джорджа относительно природы религии. Более того, я сразу же скажу то, до чего он вряд ли дошел бы и через год – существуют определенные объединения в Землях Теней, которые основываются на единстве убеждений и веры, что делает их весьма подобными культам, религиям и философиям Земель Плоти. Мы называем их Еретиками, так как именно так они, чаще всего, именуют друг друга. В обмен на верность их последователям гарантируется поддержка всей их организации. Некоторые Еретики утверждают, что им удалось обнаружить ключ к Вознесению. На этом я остановлюсь чуть позже, однако пока что я могу сказать одно – ты ничуть не ошибешься в том случае, если будешь думать о них, как о церковниках Мира Живых, предлагающих тебе купить за бесценок билет на Небеса.

Ренегаты

Лучшим определением сути Ренегатов является следующее: "Не должно быть никого выше нас". Некоторые из них являются самыми обычными бандитами, некоторые – беглецами или диссидентами, пытающимися избежать Иерархии, а некоторые – обычными неудачниками. В основной своей массе они противостоят Иерархии, но сама Иерархия, в ответ на это, отказывает им в праве на существование. Группировки добиваются власти и теряют ее, союзы заключаются и так же быстро разрываются. Единственной постоянной величиной среди Ренегатов является изменчивость.

Некоторые люди называют меня, Джорджа, да и других, Ренегатами. К примеру, так очень часто любит делать Иерархия.

На самом деле, это имя не хуже, но и не лучше других, и они не первые, кто решил использовать его.

Иерархия

На самом деле, Иерархия заслуживает гораздо более внимательного рассмотрения, чем ей суждено получить на этих страницах, ибо неизвестно, к добру или худу ли, но ее влияние ощущается практически в каждой части Подземного Мира. Пока великий Харон возглавлял ее и управлял Стигией в соответствии со знаменитой моделью Платона, выступая в качестве просвещенного деспота, Иерархия была одной из главных сил добра среди Мертвых, предоставляя некоторую защиту слабым и оказывая сопротивление Спектрам и другим ужасам, которые время от времени покидали глубины Бури, что, естественно, шло на пользу всем нам.

Однако наступило время, когда сильная рука Харона навсегда покинула штурвал этого великого корабля. В Иерархии начали расцветать порочность, эгоизм и жажда власти, которые, в конечном счете, превратили ее благостную и отцовскую заботу в темную и кровавую тиранию. Главными актерами в этой трагедии стали две стороны: Владыки Смерти и Гильдии.

Вихри

Подобно тому, как живой океан способен, в некоторых случаях и в некоторых местах, с ужасающей мощью обрушиваться на сушу, так и Буря способна выпускать на оставшуюся часть Подземного Мира свои собственные кошмарные тайфуны. Призраки обычно называют подобные явления Вихрями. Создается впечатление, будто бы само Забвение извергает из себя свои порождения в Бурю, уничтожая одни Некрополи и нанося непоправимый ущерб другим через нее и с ее помощью. Появление Вихря, зачастую, связано с какими-то ужасающими событиями в Мире Живых – к примеру, этими пугающими катаклизмами сопровождалось падение Рима, Черная Смерть и Мировые Войны прошедшего столетия, но Вихрь может обрушиться на Подземный Мир и в результате движения неких нечеловеческих сил внутри Забвения.

Стигия

В безумии Бури раскинулся остров, и на этом острове возвышается величественный город, имя которому Стигия. Подобно легендарной Атлантиде, его неоднократно стирали с лица земли ужасающие Вихри, но, при этом, он каждый раз отстраивался из руин прошлого и достигал еще больших высот славы и величия. Для многих здешних жителей именно Стигия и является всем Подземным Миром, подобно тому, как Лондон для многих лондонцев является всей Англией, а Париж для многих парижан – всей Францией. На самом деле, я бы не взял на себя смелость утверждать нечто подобное, но это не меняет того, что Стигия воистину заслуживает упоминания на страницах нашего трактата.

Вы сможете в полной мере ознакомиться с историей Стигии в ходе последующих глав. Что же касается меня самого, то я позволю себе составить лишь небольшую прелюдию к работе той выдающейся души, перу которой будут принадлежать последующие разделы. В данный момент, тебе, мой дорогой читатель, должно быть известно лишь то, что этот город был основан великим Хароном и существовал под его мудрым и благостным правлением на протяжении многих веков,

пока, в конечном счете, не занял место величайшей и благороднейшей из Цитаделей Мертвых. Тем не менее, в конце концов, Харон был поглощен Бурей во время ужасающего поединка с титаническим посланником Забвения и, без его надежной руки, Владыки Смерти, которые исполняли обязанности Сената при Августейшем Хароне, превратились в кровавую и тираническую олигархию, основной задачей которой стало всеобщее порабощение.

Именно для того, чтобы посильнее досадить этим Владыкам Смерти и Иерархии, которая служит им, я и мои товарищи составляем эти строки. Мы делаем это для того, чтобы как Быстрые, так и Мертвые, ознакомились с истинным положением вещей в Подземном Мире, и истинная природа деспотичных Иерархов стала полностью очевидна всем тем, кто пожелает увидеть ее. Их готовность заткнуть все рты, если, конечно же, не считать своих собственных, уже сама по себе является достаточным поводом для того, чтобы все эти рты заговорили, и мы не остановимся ни перед чем, чтобы раз и навсегда раскрыть миру их ложь, пускай для этого нам даже придется возвести Вавилонскую Башню.

Далекие Берега

Существует очень много споров, связанных с местами, известными среди призраков под именем Далеких Берегов. Многие из нас вообще сомневаются в их существовании. Несмотря на то, что сам я никогда не был там, и вряд ли когда-либо побываю, мне кажется, что признание их существования является целиком приемлемым, как и в случае с признанием существования Эссекса живым человеком, даже несмотря на то что он никогда не был там. Но, в то же время, я должен сказать, что существование Эссекса никогда не вызывало у меня такого восхищения.

Джордж опять слегка увлекся своими рассуждениями о прекрасном. В результате этого, до того счастливого момента, когда он скажет хотя бы что-то осмысленное, явно пройдет целая вечность, которой у нас нет. Мне сложно понять, при чем здесь этот "Эссекс", но Джордж, судя по всему, считает это очень остроумным. Далекие Берега представляют собой разбросанные по Буре острова, которые достаточно сильно напоминают тот, на котором расположена Стигия. В зависимости от того, каким историям вы предпочитаете верить, они представляют собой самые настоящие райские кущи и адские бездны, соответствующие всем канонам существовавших на Земле религий, или же достаточно хитроумные их подобия, призванные заманивать верующих навстречу далеко не самой приятной судьбе. Последняя трактовка является официальной политикой Стигии со всеми вытекающими из этого последствиями.

Лично я не знаю, что думать об этих Далеких Берегах. В принципе, мне всегда претило соглашаться с любым из проявлений официальной политики Стигии. С другой стороны, мне кажется уж слишком удобным, чтобы материальные воплощения чудесных представлений каждой из мировых религий о жизни после смерти просто так оказались разбросаны по Буре. Это действительно напоминает мне какую-то наживку для простофиль. Возможно, в действительности, Далекие Берега не существуют. Тем не менее, множество призраков верит в них. Еще больше хотели бы верить в них. Некоторые даже отваживаются на огромный риск, пытаясь

добраться до них своими собственными силами. Другие посвящают себя бесконечным поискам Перевозчика, который сможет помочь им добраться туда. Некоторые призраки могут предложить помочь тебе добраться до Далеких Берегов, но, что именно станет финалом подобного путешествия, вряд ли кто-либо сможет предположить. Лично я достаточно насмотрелся на всяких жуликов, эксплуатирующих иммигрантов и беглецов, еще при жизни.

Гильдии

Хотя ремесла, которые мы, призраки, называем Арканои, отличны от всех занятий живых ремесленников, они представляют для общей сути вещей в этих местах такую же важность, как и ремесла плотника, каменщика и кузнеца для любого государства живых. В ходе создания структуры и аппарата Иерархии, Харон пришел к выводу, что ему нужно организовать тех призраков, которые отличались особой искусностью в том или ином Арканосе, в Гильдии, что должно было, в равной степени, послужить развитию и распространению каждого из ремесел, а также внести хотя бы некоторое подобие порядка в ряды тех свободных призраков, которые не относились ни к солдатам, ни к рабам.

Гильдии всегда были достаточно беспокойными организациями, которые отличались как наличием разногласий в своих рядах, так и активным противостоянием друг с другом, но, возможно, именно в этом и состояла их величайшая сила. Ибо, несмотря на то, что они постоянно боролись друг с другом, главным их противником всегда оставались те, кто никак не был связан с Гильдиями – а, если быть более точным, то Владыки Смерти и их Легионы. Они сами с готовностью расскажут тебе о том, что как только Харон основал Гильдии, они сразу же перестали подчиняться его приказам, как, впрочем, и приказам любых других призраков, которые не принадлежали к числу Мастеров Гильдий. Кроме того, многие из призраков, состоящих в Гильдиях, утверждали, что их объединения были созданы в соответствии с волей самих их участников, и что Харон просто присвоил себе их инициативу. Подобные россказни могут как изрядно повеселить собеседника, так и взбесить его, в зависимости от того, какое положение он занимает в Мире Мертвых, но, в любом случае, они хоть в какой-то степени оригинальны, что не может не радовать мое сердце.

Иерархия может попытаться рассказать вам о том, что сила Гильдий была сломлена, и они больше не используют монополию над своими знаниями в качестве политического оружия. На самом деле, это лишь отчасти так. Конечно же, Арканои больше не находятся под их исключительным контролем и опекой, но, при всем при этом, Гильдии остаются окутаны тайной в той же самой степени, что и мы с Эрнестом. Возможно, каждый умелый призрак из десяти верен той или иной Гильдии, несмотря на то, что если кто-то узнает о его принадлежности к их числу, ему придется заплатить за это очень высокую цену.

В наше время Гильдии являются символом надежды, даже невзирая на то, что сейчас они довольно слабы. Природа Арканои, которые изучают и разрабатывают Гильдии, будет описана далее на этих страницах, хотя рука, которая возьмется за это, будет не в пример более умелой, чем моя. Хотя в немалой степени я должен благодарить за продолжение своего существования свою Гильдию, которая предоставила мне необходимую защиту, я продолжаю оставаться всего лишь

подмастерьем, который до сих пор не достиг положения ученика, и потому я не осмеливаюсь писать о более важных тайнах.

Владыки Смерти

Великий Харон основал Стигию в соответствии с республиканской моделью. Учитывая немалую мудрость, присущую Мертвым, она могла бы стать образцом для подражания, подобным тому, которым когда-то был Рим. Заняв место консула, Харон назначил семерых своих доверенных помощников на место Сенаторов, каждому из которых было доверено управление той или иной частью Подземного Мира.

С течением времени, ростом могущества Стигии и изменениями в Мире Живых, которые, в немалой степени, отразились среди Мертвых, Харон принял решение, совпавшее по времени с эпохой Крестовых Походов, суть которого заключалось в том, что структура его государства должна быть переделана в соответствии с феодальной моделью. Так произошло истинное рождение Иерархии, так как помимо Харона и Владык Смерти возникли ордена и классы Мертвых – Рыцари и Легионы, Гильдии и Невольники.

После того, как с момента исчезновения Харона прошло некоторое время, Владыки Смерти стали смелее и начали интриговать более открыто. Блуждая в лабиринте изменчивых союзов, заговоров и предательств, они пытаются определить, кто из них достоин занять трон Харона. Они невообразимо могущественны и обладают огромным количеством последователей и практически неистощимыми ресурсами, и хотя до открытых военных действий дело до сих пор не дошло, последствия их интриг вряд ли можно назвать менее вредоносными для мира и свободы Неупокоенных, чем последствия кровавейшей из войн. Каждый из Владык Смерти не жалеет усилий – во имя блага Иерархии, конечно же – для того, чтобы присоединить как можно больше Живых к числу своих Легионов Мертвых и поработить тех призраков, которые остаются на свободе, прежде, чем над ними захватит власть один из его противников. Оставаться свободным означает быть врагом этих деспотов, и Владыки Смерти расправляются со своими противниками так, что турки, Священная Инквизиция и красные кхмеры воистину могли бы им позавидовать.

Перевозчики

Наконец-то я могу выполнить данное мною обещание и рассказать тебе о Перевозчиках. Я исключительно благодарен тебе, мой дорогой читатель, за проявленное тобой терпение, которое тебе пришлось столь долго демонстрировать, а также надеюсь на то, что ты поймешь, почему, несмотря на столь отрывистый и неполный обзор Подземного Мира, мой рассказ о Перевозчиках будет наиболее полным и завершенным.

Перевозчики представляют собой древний и могущественный орден, если, конечно же, их вообще можно назвать орденом. В сути своей, мне достаточно сложно сказать, как можно было бы еще их назвать, если, конечно же, не считать уже упомянутого имени "Перевозчики", ибо, несмотря на то, что они не являются ни отдельной расой, ни Гильдией, да и не демонстрируют какой-либо чрезмерной организованности, они все равно остаются Перевозчиками, и будут ими всегда.

Харон был Перевозчиком – возможно, величайшим из них, хотя, на самом деле, сравнивать их даже друг с другом – бессмысленная задача – до тех пор, пока он не

основал Стигию. Многие Мертвые считают, что он, в действительности, был первым из Перевозчиков, а все остальные некогда служили ему, но так это или нет – не знает никто, ибо никому из призраков так и не удалось услышать эту историю из уст Перевозчика. Только самые отважные способны осмелиться задать вопрос одному из них, и лишь самые глупые способны ожидать ответа.

Среди представителей этого рода, ты можешь встретить и другие, знакомые тебе имена. К примеру, к их числу относятся Гермес, Брунгильда с ее сестрами, Намтару и другие. Перевозчики существовали задолго до Иерархии, задолго до Стигии и, как считают некоторые, задолго до начала времен. Ничто не может отвлечь их от избранных ими же самими задач, и ни одна сила не способна помешать им достичь своей цели, ибо лишь они одни из всех обитателей Подземного Мира способны пересекать Бурю, не страшась Спектров и других ужасающих вещей и существ, которых можно встретить в ее глубинах.

В этом месте Джордж как всегда впадает в несколько нездоровый экстаз. Действительно, Перевозчики были здесь уже очень долго. Тем не менее, я не думаю, что они являются настолько непобедимыми, как утверждает мой друг. Существует множество историй о том, как Перевозчики спасали призраков, заблудившихся в Буре, от Спектров. Тем не менее, в этих историях не говорится ничего о том, чтобы Спектры внезапно падали и умирали от одного взгляда Перевозчика. Вместо этого, они продолжали сражаться, и мне почему-то кажется, что число их побед ничуть не уступает числу поражений. Лично у меня создается впечатление, что все дело в том, что мы просто не узнаем о тех, кому не удается вернуться. В конце концов, вряд ли Перевозчики стали бы рассказывать нам о них.

Проклятье, Эрнест, ты вообще способен поверить хотя бы во что-то? Перевозчики являются воплощениями загадочности и воображения, а ты предлагаешь свести их до некоего подобия кондукторов, присматривающих за движением через Бурю. Клянусь, я не позволю тебе сделать этого, и я готов пойти на все, чтобы доказать тебе их величие! Тем не менее, вернемся к тому, о чем я уже начал говорить...Создается впечатление, будто единственным, что превосходит их силу, является их загадочность, так как они отправляются только туда, куда хотят попасть, практически не разговаривают с другими призраками, и мы, меньшие существа, способны лишь догадываться об их истинных мотивах и интересах. Несмотря на то, что их тростниковые лодочки кажутся исключительно хрупкими, а их лампы отбрасывают длинные тени, в Буре нет более безопасного места и более верного курса, чем тот, на который ты встаешь в присутствии загадочного Перевозчика.

Как скажешь, Джордж.

Вознесение

Я взялся за эту тему исключительно потому, что мне страшно представить, какие полеты мысли открылись бы вам в том случае, если бы ее освещением занялся Милорд. На самом деле, если сорвать с Вознесения все эти пологи загадки и поэзии, то оно представляет собой аналог смертного искупления для тех призраков, которые так же, как и обычные люди, верят в него. Учитывая то, на что похожа жизнь в Подземном Мире, абсолютно

неудивительно, что здесь всегда хватает призраков, которые хотели бы верить в нечто, что дает им надежду. На самом деле, гораздо сложнее найти того, кто хотя бы раз видел, как это происходит на самом деле.

О Вознесении можно услышать очень много всего, причем, как ни странно, добрая часть услышанного будет изрядно противоречить сама себе. Тем не менее, основой всего этого, судя по всему, является вера в то, что в результате Вознесения призрак покинет Подземный Мир так быстро, как будто бы он никогда туда и не попадал. Не менее сложным и противоречивым вопросом является сама проблема достижения Вознесения. Некоторые говорят, что это состояние разума или достижение просветления. Другие утверждают, что, отвергнув Страсти и Оковы, призрак может достичь Вознесения, если, конечно же, он сам будет готов к нему. Я должен сказать, что мне, пожалуй, действительно еще очень долго не будет хватать просветленности для того, чтобы добровольно отказаться от тех вещей, которые удерживают меня в Землях Теней, и мешают Буре поглотить мою душу. Впрочем, находятся и те, кто утверждает, будто бы добрые дела способны помочь призраку выплатить тот космический долг, который привел его в Подземный Мир, хотя эти души, пожалуй, выдают желаемое за действительное. Существуют и другие истории, не говоря уже о многочисленных описаниях самого этого события, начиная колоннами огня, ниспадающими с небес, и заканчивая ангельским хором – во всяком случае, так это виделось исключительно везучим свидетелям данного события. В любом случае, Джордж утверждает, что у меня слишком крошечная, ожесточенная и низменная душонка, чтобы в полной степени насладиться этой потрясающей идеей.

Как бы то ни было, доказать существование или же, наоборот, отсутствие Вознесения вряд ли представляется возможным, да и сложно сказать, есть ли в этом какой-либо смысл. Вознесение воплощает в себе надежду и придает многим призракам силу бороться даже тогда, когда при других условиях они, наверное, просто сдались бы. Кроме того, это заставляет некоторых призраков бороться с Иерархией в тех случаях, когда у них отсутствует для этого другая мотивация. Я уверен, что именно вера некоторых людей давала им силу бороться с фашизмом в Европе, так как они считали, что отсутствие сопротивления ему будет самым настоящим грехом.

Прощание

На данный момент, мы поведали тебе все, что должны были поведать, как, впрочем, и все, что могли. Настало время передать перо в руки других авторов, которые обладают большими познаниями в своих собственных сферах. Мы возвели сцену и расставили декорации, с помощью которых, как нам бы очень хотелось верить, наш читатель лучше сумеет понять то, что последует за этим. Если это окажется невозможным, то мы не будем извиняться, ведь, в конце концов, мы некогда сами столкнулись с чем-то подобным. Тем не менее, единственное, чего мы хотим,

заключается в том, чтобы ты вошел в этот мир не таким неподготовленным, как мы, ибо, заранее зная, что тебя ожидает, ты лучше сумеешь избежать некоторых трудностей и опасностей, которых мы не пожелали бы даже худшим из наших врагов.

До встречи, наш дорогой читатель и приятных снов. Пускай тот день, когда переход через Саван превратит твои сны в суровую реальность, наступит для тебя не слишком скоро.

Книга Первая: Смерть

Я так и не смог встретиться с ней до тех пор, пока она не умерла, но в этом нет ничего странного. В тот момент, когда это, наконец-то, произошло, я также был мертв. Я был призраком, если быть более точным. Призраком, обреченным пребывать там, где я работал при жизни до тех пор, пока...хорошо, будем честны, я не знал, до каких пор. Не похоже, чтобы здесь были какие-либо руководства, посвященные тому, как правильно быть призраком, чтобы не говорилось об этом в книгах и фильмах. Более того, мое пребывание ТАМ было не слишком-то похоже на классическую историю с привидениями – никто даже не догадывался, что я нахожусь в этом месте. Никто из живых, во всяком случае. В сути своей, я просто сидел в своем Пристанище, набирался своего маленького призрачного опыта и молился, чтобы вечность закончилась как можно скорее. На самом деле, у меня просто не было другого выбора.

Но, в одну из ночей, когда я выглянул в окно, чтобы посмотреть на других призраков, собирающихся на улице возле моего дома, я увидел ее. А она...она посмотрела вверх и улыбнулась мне. Но и этого было недостаточно для того, чтобы я смог спуститься вниз.

Затем появились призраки солдат, и она не смогла скрыться достаточно быстро. Какой-то призрачный мясник ударил ее и утащил ее с собой. Но и этого оказалось недостаточно для того, чтобы заставить меня спуститься. Во всяком случае, в тот момент, когда у меня еще была возможность помочь ей.

В конце концов, я должен заставить себя сделать это – хотя бы ради самого себя. Необходимость найти ее сейчас представляет для меня большее значение, чем что-либо другое, несмотря на то, что я чувствую, как мой старый офис до сих пор пытается удержать меня. Но она все еще далеко отсюда, где-то в этих землях мертвых, и я должен найти ее. Одна мысль об этом наполняет меня силой, которой у меня никогда раньше не было. Я бы хотел, чтобы мне хватило слов для того, чтобы выразить это.

Я найду ее. И я найду того человека – призрака – который ударил ее. И когда я сделаю это, то он узнает, что в этом мире есть гораздо более худшие вещи, чем смерть.

Перерождение

Сознание медленно возвращается ко мне, как если бы невидимые руки постепенно открывали тяжелые темные драпировки, опустившиеся на мой разум...

Я чувствую, как мое лицо, грудь и живот прижимаются к твердой и неровной поверхности. Мои пальцы, скрючившиеся, подобно когтям, зарываются в мелкую гальку. Я пытаюсь издать тяжелый стон, рвущийся из моей груди, но как бы я не старался, я не могу сделать это.

Мне кажется, что я просто забыл, как это делается.

Темнота окутывает меня, сдавливая и безжалостно вжимая мое тело в землю. Когда я пытаюсь сделать вдох, то не ощущаю ни малейшего движения мускулов или ребер, которое должно сопровождать расширение грудной клетки, и не чувствую прохладного прикосновения воздуха к моей гортани и легким.

Что со мной происходит?

Холодный, безжалостный страх, который кажется сильнее всего, что я когда-либо испытывал, окутывает меня, когда я заглядываю в темноту, пульсирующую перед моими глазами.

Я даже не могу понять, открыты мои глаза или закрыты.

Спустя одно бесконечное мгновение, на протяжении которого я смотрю в эту пустоту, у меня перед глазами начинают возникать странные узоры. Извилистые вспышки белого и желтого света разрывают темноту, подобно молниям. Расплывчатые аморфные силуэты, напоминающие исполинских светящихся амеб одновременно приближаются ко мне и отдаляются от меня.

Лица, черты которых сокрыты непроницаемой мглой, кружатся вокруг меня, подобно осенним листьям, подхваченным стремительными вихрями, которые одновременно обрушиваются на меня со всех сторон. Обрывки мыслей и глухие далекие голоса проносятся подобно фантомам через мой разум. Всякий раз, когда я пытаюсь сосредоточиться на какой-то мысли, она ускользает от меня, подобно крошечным песчинкам на пляже, утекающим сквозь пальцы.

А затем мысли исчезают...

Утрачены навсегда.

“Утрачены как и ты сам”, - шепчет тоненький голосок, раздающийся откуда-то из глубин моего разума.

Мне кажется, что я помню, кто я.

Меня зовут Дэвид...Дэвид Робинсон.

Наконец-то один ясный образ вспыхивает в моей голове, оказываясь более сильным и отчетливым, чем все остальные.

Огни.

Я помню, что видел два вращающихся круга света, направленных на меня и движущихся ко мне из темноты.

Мое тело напрягается, и я вспоминаю как начал клониться в сторону, готовясь к столкновению.

Да! Я помню столкновение!

Эта мысль кажется мне не менее осязаемой, чем хлесткий удар по лицу.

Внезапный треск, напоминающий звук разрывающейся влажной ткани, ударяет мне в уши. Я инстинктивно съеживаюсь, вспоминая глухой, тяжелый удар, за которым следует хор завывающих голосов.

Но это еще не все. Есть еще что-то, связанное с рекой.

Я отчаянно пытаюсь напрячь свою память.

Я помню, что это произошло поздно ночью, возможно, незадолго до рассвета. Я стоял на улице Ист-Бридж, глядя на воды реки Страудуотер.

Небо было скрыто тучами. Не было видно ни звезд, ни Луны. Из-за этого воды реки напоминали липкие потоки нефти, исчезающие с едва слышным гортанным бульканьем под цементными опорами моста. Водовороты и небольшие завихрения испещряли поверхность реки, и, в этот момент, нечто – некий далекий, дрожащий голос - назвало меня по имени.

Я помню ощущение того, как мои вспотевшие ладони прикасаются к металлическому ограждению, которое продолжает излучать тепло после раскаленного летнего дня. Душный и обжигающий ночной воздух застревает у меня в горле, когда я заглатывая его, и он подобно воде проникает в мои легкие.

Темная вода...

И я вспоминаю доносящееся издалека шуршание, напоминающее звук автомобильных шин, сопровождающий машины, проносящиеся по федеральной автостраде. Но на Ист-Бридж никогда не было большого движения.

По крайней мере, в это время.

Я часто прогуливался здесь по ночам...чтобы подумать, чтобы сосредоточиться на сюжетных идеях.

Да, я писатель. По крайней мере, я был им когда-то. Всякий раз, когда мне не удавалось заснуть, я приходил сюда, чтобы поразмыслить над тем, какого черта все это творится с моей жизни, которая - в очередной раз - пошла под откос.

Но я помню, что этой ночью, я сказал себе, что пора завязывать со всеми этими мыслями, которые столько раз посещали мою голову. Этой ночью я твердо решился - наконец-то - сделать это!

Да и почему бы и нет?

Сара, моя жена, с которой мы прожили десять лет, бросила меня год назад, и мы уже успели оформить официальный развод. Это все наложилось на карьерные неудачи и - самое плохое - смерть моего единственного ребенка. Карен умерла шесть лет назад, и это, в конечном счете, окончательно подорвало мою волю к жизни.

Теперь я понимаю, что замкнулся в собственной раковине одиночества, вырываясь оттуда только во время периодических вспышек гнева. В большинстве случаев этот гнев был направлена на мою жену, но постепенно я начал приходить к мысли, что настоящий гнев - справедливый гнев – мне следовало направить на себя самого.

Именно это осознание подтолкнуло меня к тому, что я наконец-то решился сделать то, что сделал сегодня ночью.

А что мне еще оставалось делать? Построить новую жизнь и постараться начать с чистого листа?

С таким же успехом я мог положить конец всему этому.

Впрочем, именно это, похоже, я и сделал.

Я умер.

Но, если я мертв, почему я до сих пор ощущаю, как мое лицо прижимается к земле?

Я издаю безмолвный стон, чувствуя, как обрывки воспоминаний и образов теснятся у меня в голове. Мне кажется, что некоторые вещи, которые я вспоминаю, действительно имеют смысл.

Я стоял на мосту, глядя вниз на воды реки и желая - нет, умоляя Господа, чтобы мне хватило смелости сделать это.

Я знал, что, в сущности своей, это не так уж сложно.

Все, что мне требовалось сделать, это перепрыгнуть через ограждение и отпустить руки. После этого сила тяжести справилась бы со всем остальным.

Я столь раз пытался представить себе за последний год, на что это будет похоже. Возможно, в этом заключается один из недостатков бытности писателем. Я слишком ярко представляю себе сцены смерти и насилия.

Я практически мог ощутить густую, удушающую речную воду, проникающую в мой рот и нос. Я мог представить безжалостное течение реки, сильное и беспощадное течение, зажатое среди бетонных опор и манящее меня к себе, приглашая последовать за ним под мост. Я мог почувствовать жгучее желание вдохнуть еще немного воздуха, когда вода наполнит мои легкие, убивая меня, удушая, подобно невидимым рукам, схватившим меня за шею и медленно выдавливающим из меня жизнь.

А потом?

Потом я струсил. Я шагнул назад.

Эта мысль вспыхивает в моей голове, вызывая настолько сильный приступ отчаяния, что мне едва удается сдержать крик. Последний раз я чувствовал себя таким беспомощным и жалким, когда умерла Карен.

Но тогда выходит, что когда дело дошло до моста, когда мне оставалось всего лишь перепрыгнуть через ограждение и отпустить руки, я не осмелился сделать это!

Произошло что-то еще.

Что-то плохое. Но что?

Если бы я только мог вспомнить...

Глава Первая: Вступление

Привидение: Внешний и очевидный признак
внутреннего страха.
-Амброз Бирс, Словарь Сатаны

Вы хотите услышать историю о призраках? Мы рассказывали их еще в доисторические времена, когда костры, горящие в пещерах, отбрасывали тени на стены и давали нам время хорошенько задуматься над тем, что, рано или поздно, мы все умрем. Именно тогда нас впервые начали серьезно увлекать мысли о смерти, которые временами рождали надежду на то, что, возможно, нечто ожидает нас даже после того, как нам придется отправиться в свой последний путь.

Именно историям о призраках и посвящена книга **Призраки: Забвение** (Wraith: The Oblivion), но, в отличие от многих других книг, она повествует не о том, как читать эти истории, а о том, как создавать их. В сущности она помогает группе игроков и Рассказчику стать творцами своих собственных историй о призраках. Собравшись в свой небольшой круг и решившись посвятить один из своих вечеров миру **Призраков**, вы соглашаетесь объединить свои силы для того, чтобы поведать историю, которую никто еще не рассказывал до вас. Историю, конец которой невозможно предсказать до того самого момента, покуда не прозвучит последнее ее слово.

Книга, которую вы сейчас читаете, является ключом к этим историям. Она описывает основы игры, посвященной рассказыванию историй, и предоставляет Рассказчику основные инструменты, с помощью которых он сможет вплести придуманную им историю в глобальное полотно этой игры. Эта книга позволит вам стать призраком – мертвым человеком, которого удерживает на границе с землями живых некая страсть – и пережить все триумфы и поражения вашего персонажа. Тем не менее, учитывая то, что этот персонаж, помимо всего прочего, является вашим творением, эти триумфы и поражения также будут и вашими.

В сути своей, **Призраки** являются игрой, но не следует забывать, что эта игра связана с рассказыванием историй, в результате чего в ней не может быть "победителей" или "проигравших". Если вы когда-нибудь играли в другие ролевые игры, то вам это уже достаточно хорошо известно, но, в том случае, если вы впервые сталкиваетесь с чем-то подобным, все вышесказанное вполне может вас несколько смутить. Не беспокойтесь, так как, на самом деле, все это гораздо проще, чем кажется, и на протяжении своей жизни вы, так или иначе, сталкивались с большей частью того, о чем мы пытаемся вам рассказать.

Однако, близится время рассказывать истории о призраках – истории о любви, которая сильнее смерти, и призрачных руках, стучащих в окна особняка, истории о молотах, звенящих в призрачных кузницах, и призрачных кораблях, которые обречены вечно лететь через содрогающуюся от ударов грома и молний ночь. В центре каждой из этих историй находитесь вы, призрак. Именно это отличает подобные истории от тех, которые вы видите в кино или читаете в книгах. Вы сами помогаете создавать эти истории, и потому они, в некоторой степени, являются вашими собственными.

Повествование

Рассказывание историй является важной частью жизни каждого человека. Мы делились друг с другом историями и легендами еще в незапамятные времена: греческим бардам возносили хвалу всего лишь за то, что они могли перечислить все

корабли, упоминающиеся в Илиаде Гомера. Мы обладаем богатой и разнообразной устной традицией, которая, впрочем, постепенно покидает нас, уступая место телевидению и радио.

Теперь вместо того, чтобы рассказывать истории, мы слушаем их. Мы не создаем новые приключения наших любимых героев, а ожидаем, чтобы их бесчисленные сиквелы появились в ближайшем магазине, где продается видеопродукция. Мы отказались от нашего неотъемлемого права создавать истории, согласившись стать бесправными слушателями, принадлежность к которым считается стандартом современной культуры.

Однако, так не должно быть. Мы все еще можем снова стать рассказчиками, и именно для этого предназначены **Призраки**. Эта игра предоставляет вам возможность создавать истории, а не слушать их. У вас вновь появится возможность принять участие в акте созидания, разделив его с другими людьми, и не ограничиваться одним лишь пассивным участием. **Призраки** представляют собой сочетание игры и совместного повествования, вновь позволяя вам, в определенной степени, облачиться в одежды бардов и трубадуров древности.

Отыгрыш

Как бы то ни было, **Призраки** являются не только игрой из жанра Повествования, но и так называемой "ролевой игрой". Для некоторых людей это словосочетание может прозвучать пугающе, но, на самом деле, мы все занимаемся ролевыми играми, начиная с самого детства. На протяжении всего того времени, которое мы провели, играя в казаков-разбойников, и тех неоднократных моментов, когда мы стояли на краю детской площадки и представляли, что можем летать, мы участвовали в ролевых играх. Мы с легкостью меняли обличья, начиная благородными полицейскими и злобными бандитами, и заканчивая отважными солдатами или могучими супергероями, пока, в конце концов, нам не сказали, что все это "глупо" и "инфантильно". И тогда мы прекратили играть эти роли, и позволили отыгрышу уйти в прошлое вместе с воспоминаниями о детстве.

Призраки призывают вас оживить в памяти эти драгоценные воспоминания и вновь попытаться примерить на себя чью-то маску. Конечно же, вам понадобится для этого чуть больше правил, чем было у вас в саду возле дома – возгласы "Давай!", "Нет!" и "Ты тоже!" вряд ли подойдут для той игры, которую мы предлагаем вам – но их не будет слишком много. Правила в **Призраках** предназначены исключительно для того, чтобы Рассказчик мог очертить определенные границы истории, определив, что может, а чего не может делать тот или иной призрак. Правила направляют историю, позволяя избежать конфликтов, возникающих на почве того, какие действия персонажа приемлемы с точки зрения логики и здравого смысла. Они не могут управлять вашими действиями или ограничивать их.

Все те правила, которые понадобятся вам для того, чтобы играть в эту игру, описаны в Третьей Главе. Ознакомившись с ними, вы сможете полностью сосредоточиться на истории.

На самом деле, в **Призраках** нет каких-либо существующих ограничений числа участников, хотя мы бы рекомендовали вам ограничиться не более, чем полудюжиной игроков. Большее количество участников заставит их бороться за внимание Рассказчика, в результате чего у каждого из них будет меньше времени для того, чтобы побыть героем – или злодеем.

Рассказчик

И ты тоже хочешь заняться
высиживанием миров, сынок?
-Нил Гейман, Книги Магии

Призраки несколько отличаются от большинства тех игр, к которым вы привыкли. Здесь нет доски и нет фишек, маркеров или игровых денег. Вместо этого вся игра разворачивается в голове и описаниях Рассказчика – игрока, который отваживается придумать, а затем поведать историю, в которой принимают участие все остальные игроки.

Обязанности Рассказчика представляют собой нечто среднее между обязанностями Господа и внештатного преподавателя. В ваших руках находится власть над миром – во всяком случае, в рамках истории. Вы описываете и создаете мир, населяете его живыми существами, определяете его особенности и открываете игрокам величие этого места. С другой стороны, вы также должны предоставить игрокам возможность повлиять на ваше творение, и хотя именно вы определяете судьбу персонажей, управляя действиями их противников, не стоит забывать о том, что Рассказчик разделяет власть над миром с игроками, которые могут свободно действовать в его пределах. Как бы то ни было, это очень незначительная цена за возможность стать творцом историй и создателем удивительных легенд.

Главная обязанность Рассказчика заключается в том, чтобы проследить за тем, что все участники игры получают удовольствие от процесса. Это значит, что ему необходимо рассказать хорошую историю, в которую будут вовлечены все участники, демонстрируя справедливое и равное отношение ко всем игрокам и персонажам, и прислушиваясь к тому, что происходит в пределах его мира. Вы создаете скелет истории, после чего персонажи наращивают мясо на его костях, тогда как вам остается балансировать между обязанностями арбитра и повествователя, которые варьируются от ситуации к ситуации. Вам полагается принимать решения относительно того, какие правила действуют в том или ином случае, и как именно следует применять их к возникшей ситуации, после чего описывать происходящее максимально живо для того, чтобы у игроков была возможность прореагировать на происходящее должным образом. Вы попеременно должны облачаться в маску каждого из персонажей вашего мира, придавая им не только уникальные голоса, но и привычки, а также характеры и стили поведения.

Кажется очень сложным и практически невозможным? В некотором отношении, это действительно так, хотя, в то же время, конечный результат этого сложно недооценить. Постоянно менять амплуа Рассказчика на амплуа арбитра – это не самая легкая задача, но основное предназначение данной книги как раз и состоит в том, чтобы сделать этот процесс максимально доступным. В любом случае, истории **Призраков** сложно назвать легким для восприятия, и уж тем более для повествования, но с помощью данной книги вы, возможно, сможете несколько упростить стоящую перед вами задачу. В конце концов, главной наградой в Повествовании является сама история.

Более подробно обязанности Рассказчика рассматриваются в Восьмой Главе.

Игроки

Не каждый может стать Рассказчиком; на самом деле, большинство людей, принимающих участие в игре **Призраки**, становятся игроками, без которых истории также были бы невозможны. Хотя Рассказчик создает определенный фундамент игры и разрабатывает сцены для предстоящей сессии, именно игроки выходят к публике и начинают играть. Для того, чтобы стать игроком, вам потребуются немалые усилия и некоторая подготовка, но наличие обоих этих элементов лишь добавит атмосферности и красоты той истории, которую создаете вы и ваш Рассказчик.

В **Призраках** вам суждено играть роль мертвой души, которая становится одним из Неупокоенных Мертвецов. Вы создаете персонажа, которого затем отыгрываете на протяжении одной или нескольких историй, определяя, что именно говорит и делает ваш герой. Одновременно выступая в качестве актера и режиссера, вы двигаетесь вместе со своим призраком по миру, который создает Рассказчик, действуя и реагируя так, как считаете нужным.

Будучи игроком, вы несете ответственность за слова и поступки вашего персонажа. Все, что произносит ваш персонаж, исходит из ваших уст. Все, что делает ваш персонаж, происходит по вашей воле. В конечном счете, ваша задача заключается в том, чтобы посредством нужных действий и слов помочь вашему персонажу справиться с препятствиями, которые предстают перед ним, выбрав верную дорогу и преодолев то, что мешает ему добраться до финиша.

Время от времени, ваш персонаж будет пытаться совершить действие, для реализации которого Рассказчик будет просить вас сделать бросок, результат которого и должен определить его успешность или безуспешность. Если не считать этого, то вся игра сводится к хорошо знакомому вам со времен детской площадки принципу "А давайте представим!" На самом деле, все это очень просто. Создайте своего призрака, "наденьте" на себя его личность, подобно одной из масок для Хэллоуина, и вы внезапно поймете, что пришло время стать кем-то другим – если быть более точным, то героем истории о призраках.

Персонажи

Для того чтобы играть в **Призраков**, вы должны создать для себя определенную личность и стать этой личностью в ходе последующей игры. Подобно тому, как актеры играют свои роли на сцене, вы играете своего персонажа в рамках истории, которую создаете вы и ваши друзья.

Конечно же, отличие заключается в том, что роль актера прописывает сценарист, тогда как персонаж **Призраков** создается именно вами. Сам процесс создания вашего альтер-эго достаточно прост и описан в Пятой Главе: в конечном счете, все это займет у вас около получаса. Распределив точки между Чертами и определив другие числовые значения, вы получите определенное представление о том, что может делать ваш персонаж. После этого начинается самая сложная часть, в ходе которой вам необходимо облечь скелет, представленный листом вашего персонажа, в плоть, которая и будет составлять вашего героя.

Учитывая то, что вам предстоит носить маску вашего персонажа на протяжении многих часов, достаточно разумным будет постараться сделать его настолько реальным и интересным, насколько это вообще возможно. Что нравится вашему герою? Есть ли у него фобия или нервный тик? Начинает ли он каждый разговор с одной и той же фразы, или же во время беседы он инстинктивно перебрасывает нож из руки в руку? Эти незначительные, на первый взгляд, детали способны вдохнуть жизнь в оставленные вами на листе бумаги пометки и сделать персонажа, которого вы создаете, максимально

живым и многогранным. В конце концов, все великие истории начинаются с великих персонажей, и вы вряд ли захотите стать исключением из правила.

Победители и Проигравшие

В **Призраках** нет победителей и проигравших; более того, здесь даже нет четкой цели игры или критериев победы. Суть происходящего заключается не в том, чтобы победить всех остальных игроков, так как, в сути своей, сотрудничество с другими персонажами, скорее всего, будет жизненно необходимым для выживания каждого из призраков. "Победа" над Рассказчиком также лишена какого-либо смысла, так как Рассказчик и игроки должны вместе работать над созданием истории. Во многих отношениях, можно даже сказать, что в **Призраках** невозможно "проиграть". В конце концов, даже если ваш персонаж подвергается уничтожению, у вас всегда остается новая роль, которую вы можете отыграть, новая маска, за которой вы можете спрятать свое лицо, и новая история, которую вы можете рассказать.

Маленькая деталь

Одним из уникальных элементов **Призраков** является то, что вы отыгрываете не только вашего персонажа. У вас также есть прекрасная возможность отыграть темную сторону другого персонажа, которая именуется Тенью. Таким образом, даже если ваш персонаж не слишком-то активно вовлечен в историю, у вас, как у игрока, все равно останутся весьма немалые возможности для того, чтобы принимать в ней участие.

Будучи Теневодом, вы стараетесь искусить другого персонажа для того, чтобы он делал те вещи, которые ему не следовало бы делать, или же просто пытаетесь в нужный момент подать ему веревку, длины которой ему вполне хватит для того, чтобы повеситься. Тем не менее, вы всегда должны помнить о том, что пока вы играете чью-то темную сторону, кто-то так же играет и вашу.

Как и все остальные игры жанра Повествования, **Призраки** подразумевают под "победой" нечто отличное от триумфальных прыжков вокруг стола в результате сбора максимального количества раскрашенных кусочков бумаги. Успех в **Призраках** может принимать множество самых различных форм, к числу которых могут относиться победа над врагами в ходе истории (хотя это вполне может привлечь к героям внимание гораздо более сильных врагов и послужить основой для новых историй), избавление от Страстей и Оков, разоблачение злобных махинаций противника с последующим наблюдением за тем, как он бредет по улицам Стигии, закованный в цепи, достижение столь недостижимого Вознесения, отражение последней отчаянной атаки Спектров, ускользание из когтей Иерархии, когда, казалось бы, пленение уже было неотвратимым или же, по крайней мере, улыбка на ваших лицах спустя много дней после завершения игры, вызванная воспоминаниями о том, что вам пришлось пережить в Подземном Мире.

Игровые принадлежности

На самом деле, для игры в **Призраков** вам нужно не так уж и много принадлежностей, если не считать вашего воображения. В сущности вам вполне хватит этой книги, нескольких карандашей, фотокопий листов персонажей и пары десятигранных кубиков. Кроме того, если ваш Рассказчик собирается рисовать карты

или использовать миниатюры, вам вполне может пригодиться стол, хотя, в любом случае, его наличие не является необходимым условием для игры.

Живое Действие

Хотя сочетание игры живого действия и **Призраков** может показаться достаточно нелепым, в действительности, оно может представлять собой очень интересный и многогранный ролевой опыт. Игра живого действия, представляющая собой, в сути своей, театр импровизации, действие которого разворачивается в мире **Призраков**, позволяет вам оставить стол и кубики, непосредственно делая и произнося то, что делает и произносит ваш персонаж.

В большинстве ролевых игр вы описываете то, что делает ваш персонаж, и бросаете кубик для того, чтобы определить, преуспел он в этом или нет. В играх живого действия вы можете (в рамках разумного, во всяком случае) делать то, что делает ваш персонаж, и говорить то, что он говорит, не утруждая себя при этом бросками кубиков, которые должны определить, удалось ли вам совершить то или иное действие.

Конечно же, при отсутствии кубиков должны присутствовать какие-либо иные методы, призванные определить успешность или безуспешность ваших действий, особенно в том случае, если вы стараетесь воздействовать на другого персонажа. Для этого вы можете использовать альтернативные правила, подобные тем, которые представлены в Театре Ока Разума (Mind's Eye Theatre), или же отдать это на усмотрение Рассказчика; в любом случае, непосредственный способ разрешения конфликтов не имеет особенного значения до тех пор, пока он применяется разумным и справедливым образом, а все участники получают при этом удовольствие.

Правила Живого Действия

Играм живого действия присущ дополнительный фактор риска, который практически отсутствует в настольных играх (если, конечно же, один из ваших игроков не начинает кидаться кубиками в своих соседей по столу). Хотя живое действие позволяет вам задействовать гораздо большее количество участников, оно, в то же время, создает опасность травм и даже серьезных ранений. Учитывая это, вы всегда должны следовать четырем простым правилам, которые описаны ниже.

-**Отсутствие касания**. Хотя живое действие позволяет вам действовать так, как действовал бы ваш персонаж, существуют определенные вещи (подобные поединкам, прыжкам с пожарных лестниц и погоням на высоких скоростях), которые лучше всего передать на откуп воображению. Хотя в самый разгар игры действительно очень легко забыть обо всем и полностью отдаться происходящему, вы не должны забывать о том, что это всего лишь игра. Игроков, которые слишком глубоко вживаются в образ своего персонажа, следует отвести в сторону и попросить успокоиться; если они постоянно переходят черту разумного, их следует удалить из игры. Ни одна история или цель, которую ставит перед собой персонаж, не стоят опасности, которая угрожает здоровью игрока.

-**Никакого оружия**. Хотя меч может быть прекрасной составляющей вашего костюма, а винтовка (пускай даже ненастоящая) может чудесно смотреться в руках вашего призрака-снайпера, на играх живого действия абсолютно запрещено оружие. Даже модели или шуточные подобия настоящего оружия (особенно огнестрельного) являются слишком реальными, и способны нанести вред играющим, не говоря уже о естественных подозрениях, которые они вызывают у проходящих мимо людей.

-Уважайте людей, которые не играют в игру. Вам стоит проводить игры в тех местах, где не будет других людей (к примеру, в вашем собственном доме, специально зарезервированной комнате кампуса или арендованном помещении) или же постоянно помнить о том, что в месте проведения игры могут оказаться люди, которые абсолютно не подозревают, где они оказались. Относитесь к ним с уважением и не старайтесь вовлечь в игру без их ведома. Вам вряд ли понравится, если в самый разгар Страдания вас застанет случайный уборщик, который решит, что вы проводите сатанинские ритуалы в спортивном зале вашей школы. Более того, очень сомнительно, что рассказы в полицейском участке о том, что вы всего лишь являетесь Спектром, который пытается затянуть душу в Забвение, положительно скажутся на вашей репутации.

-Помните, когда следует остановиться. Вы никогда не должны забывать о том, что это всего лишь игра. Независимо от того, насколько глубоко вы вжились в образ вашего персонажа, и насколько интересным является происходящее, вы должны помнить о том, что это всего лишь игра. Если ее развитие начинает раздражать или беспокоить кого-то, вы должны сразу же остановиться, не задавая при этом лишних вопросов.

Призраки

Его жизнь ушла и лишенный всех чувств
Он утратил надежду. Страдая от муки
Он склонился под грузом и, опустив руки,
Бредет средь туманов к Смерти самой.
-Судьбы Людей, С.А.Дж.Брэдли, переводчик

Где-то в глубине души практически все мы верим в существование призраков. Многие из нас хотели бы знать, что смерть не является концом, и что наши личности – наши души – не исчезнут навсегда с последним ударом сердца или последним вздохом. И потому-то мы верим в призраков, стремясь убедить себя в том, что смерть еще не означает окончательного финала.

В **Призраках** смерть действительно не является концом. В сущности это всего лишь начало. Большинство душ после смерти обретает Вознесение или Забвение, но некоторые из них оказываются в Землях Теней и становятся призраками. Эти души отличает то, что они обладают нереализованными желаниями и стремлениями, эмоциями и потребностями, которые настолько сильны, что перед их лицом отступает даже сама смерть. Ярость, любовь, страх, ненависть: все это Страсти, которые, если они не будут реализованы, могут на протяжении очень долгого времени привязывать призрака к теням Мира Живых. Руководствующиеся Страстями и связанные Оковами, призраки оказываются пойманы в таинственном промежутке между этой жизнью и тем, что ожидает их после нее.

Обитая в Подземном Мире, зажатом между воспоминаниями о Землях Плоти и безграничным ужасом Бури, призраки вынуждены существовать на границе двух миров. Они способны воздействовать на мир смертных, но, при этом, очень редко появляются в нем; в то же время, они могут путешествовать через Бурю, но им вряд ли захотелось бы назвать ее своим домом. Освещенное ослепительным сиянием страсти, или же сокрытое в густой тени ужаса, существование призрака может быть как истинным благословением, так и истинным кошмаром.

Большинство призраков быстро минует Земли Теней, отправляясь навстречу своей окончательной судьбе. Удерживаемые лишь ненадежными Оковами и

направляемые фальшивыми Страстями, они достаточно быстро теряют какую-либо связь с тем, что осталось у них за спиной. С другой стороны, те призраки, которых собираются отыгрывать ваши игроки, обладают особенно могучими Страстями и Оковами, что выделяет их даже среди других Неупокоенных. Они настолько тесно связаны с Землями Плоти, что, вполне возможно, им предстоит обитать в Подземном Мире на протяжении многих десятилетий, а то и веков – если, конечно же, на это будет воля Судьбы.

Подземный Мир

В мире должно быть место, где ты узнаешь то,
что ты не можешь узнать на Земле.
-Питер Химмельман, "Одиннадцать
месяцев в ванне с испорченным алкоголем"

Буря, Стигия и Земли Теней – все это, вместе с Далекими Берегами, составляет владения Неупокоенных Мертвецов. Именно эти земли, известные под общим названием Земель Мертвых или Подземного Мира, становятся пристанищем для большинства призраков.

Далекие Берега лежат дальше всего от Земель Живых. Отделенные от железных башен Стигии Морем-без-Солнца, они предлагают самые различные разновидности райских кущ и адских бездн всем тем призракам, которым хватит отваги и хитрости для того, чтобы добраться до них. В этих местах можно встретить великое множество антихристов и мессий, как, впрочем, и хитроумно воссозданных подобий всевозможных представлений о потусторонней жизни, присущих самым различным культурам. Как бы то ни было, если верить Иерархии, все это является происками мошенников, и потому владыки Стигии запретили организованное движение через Море-без-Солнца.

В глубинах этого сумрачного океана бушует бесконечный шторм, именуемый Бурей, в котором обитают вечно голодные Спектры. В этом ревущем первозданном Вихре существуют островки безопасности; именно на одном из них находится Стигия, столица империи мертвых. В самом сердце шторма расположен титанический Лабиринт, созданный из самой материи Забвения исполинскими Спектрами, которых именуют Малфеанами. В сердце Лабиринта расположено устье Пустоты, само Забвение, воплощающее в себе безграничную энтропию. Немногим призракам, если, конечно же, таковые вообще существовали, удавалось заглянуть туда и вернуться, чтобы поведать об этом. Даже Спектры страшатся этого места, хотя, при всем при этом, Забвение является их господином.

Помимо этого существуют безопасные дороги, ведущие через вечный шторм Бури. Прежде всего, к их числу стоит отнести Проходы, которые соединяют Стигию с величественными руинами Земель Теней. Практически накладывающиеся на Земли Живых (также именуемые Землями Плоти), Земли Теней наполнены воспоминаниями и отзвуками, которые обретают там новое обличье. Саван, порожденный неверием, отделяет Земли Теней от Земель Плоти, но это не мешает призракам видеть покинутый ими Мир Живых, пускай даже не так ясно, как раньше.

Очевидным представляется то, что Подземный Мир сложно соотнести с Раем, Адом или любым другим местом, куда, в соответствии с представлениями значительного количества людей, должны попадать после смерти души, в результате чего многие призраки, оказывающиеся в Землях Мертвых, испытывают немалое

удивление и разочарование. Тот факт, что большинство смертных так никогда и не оказываются в Подземном Мире, отчасти способствует вере в то, что Земли Мертвых могут быть неким подобием Чистилища, которое призвано окончательно направить призрака или на Небеса, или в Преисподнюю. Большинство призраков придерживается именно этой точки зрения, считая, что они "проводят время" в Подземном Мире до тех пор, пока не будут готовы к следующему этапу. Конечно же, эти утверждения сложно соотнести с существованием призраков, которые обитали в Подземном Мире на протяжении многих сотен, а то и тысяч лет, и, если на то пошло, многие из них предпочитают это "Чистилище" тому, что гипотетически может ожидать их в дальнейшем. В конце концов, здесь они могут еще раз прикоснуться к Миру Живых и дорогим им прежде людям...или, во всяком случае, почти прикоснуться.

Особенности Призраков

Принадлежность к числу призраков предоставляет персонажам определенные преимущества. Все призраки, исключительно в силу своей природы, обладают следующими способностями:

-**Взгляд Смерти**. Существуя по ту сторону могилы, призраки смотрят на мир через стекло песочных часов. Здания кажутся постепенно разрушающимися, растения увядают и умирают, машины превращаются в куски металлолома за много лет до истечения срока их функционирования, а люди, которые близки к смерти, кажутся мертвенно-бледными. Призраки способны определять, насколько сильно те или иные вещи – как, впрочем, и люди – запятнаны прикосновением Забвения. Хотя многие посчитают это недостатком, данная способность позволяет призракам определить слабые места того или иного предмета или же общее состояние живого существа.

-**Взгляд Жизни**. Подобно тому, как призраки способны воспринимать смерть в других существах и предметах, они так же способны воспринимать в них и жизнь. В частности, это проявляется в том, что они могут читать ауры живых (или, хотя бы, одушевленных) существ, которые принимают облик переливающихся цветных полос, которые окружают их. Время от времени ауры изменяют свой цвет, отражая настроение и состояние существ, которым они принадлежат, в результате чего призраку достаточно внимательно присмотреться к ним, чтобы определить их текущие мысли и ощущения.

-**Обостренные чувства**. Все призраки отличаются необычайной остротой чувств. Ни одному из них не составит труда услышать едва заметный шепот или прочитать самый мелкий шрифт. Помимо всего прочего, это позволяет им без каких-либо проблем замечать номерные знаки удаляющихся автомобилей, подслушивать тайные переговоры или мгновенно ощущать запах бензина, с помощью которого поджигатель хочет уничтожить их Пристанище. С другой стороны, яркие огни, громкие звуки и другие внешние раздражители могут быть особенно неприятны для Неупокоенных Мертвецов, ослепляя, ошеломляя или даже раня их.

-**Нематериальность**. Будучи в равной степени великим проклятьем и великим благословением призраков, нематериальность позволяет им проходить через материальные объекты с минимальными усилиями. Потратив незначительное количество Корпуса, призраки способны с легкостью проходить через стены, людей или пули.

Тень

Я буду вредить тебе, пока ты
не поймешь, что нуждаешься во мне.
-Ричард Томпсон, Кавалерийский крест

Каждый призрак постоянно носит с собой своего худшего врага, который живет в его собственной голове. После пересечения Савана, темная сторона души каждого из нас обретает свое собственное сознание и, после этого, стремится воспользоваться каждой удобной возможностью для того, чтобы реализовать свои отвратительные и злобные желания. Хотя она продолжает оставаться частью разума и души Неупокоенного, Тень (как обычно называют это разумное воплощение злобы) поддерживает достаточно независимое и жестокое существование в голове призрака. Садистская и эгоистичная Тень постоянно старается обмануть или обольстить, подкупить или запугать лучшую половину души призрака. Она может предлагать силу или же использовать свои уникальные способности (именуемые Шипами) для того, чтобы сделать другую сторону (которую, чаще всего, называют Душой) более уступчивой к ее соблазнительным предложениям.

Как бы то ни было, независимо от того, насколько завлекательными являются предложения Тени, все они ведут к одной-единственной цели – окончательному уничтожению призрака. Тень воплощает в себе саморазрушительную и эгоцентричную сторону личности каждого призрака, фактически являясь ожившим механизмом самоуничтожения, который внезапно обретает собственную волю и голос. Тень постоянно предлагает самый легкий путь, стараясь заставить призрака делать то, что ему хочется в данный момент, и не думать о последствиях. С точки зрения Тени, окончательное уничтожение призрака вполне стоит тех сил, которые необходимо для этого приложить, и ужасающие крики Души, которая падает в свою последнюю пропасть, звучат для нее наисладчайшей музыкой.

Из всех конфликтов, которые ожидают призрака, борьба с его собственной Тенью является наиболее жестоким и отчаянным. Голос, звучащий в ушах, невозможно заглушить, а в бесконечной войне с самим собой не может быть перемирия или прекращения огня. Величайшие победы, которых может добиться призрак, и самые страшные поражения, которые он может потерпеть, происходят на поле боя его собственной души.

Более подробно Тени описаны в Шестой Главе.

Конец Всего

Все, что имеет свое начало, имеет и свой конец. Большинство призраков, в конечном счете, отдается Забвению, предварительно, возможно, послужив ему в качестве Спектров, или же просто погрузившись в Пустоту. Именно с этим неотвратимым притяжением Забвения, представляющим собой едва заметную, но не менее могучую силу тяготения пустоты, борется большинство духов. Именно страхом перед Забвением объясняется то, как яростно Неупокоенные цепляются за свои Оковы, так как они не только привязывают призрака к Землям Плоти, но и удерживают его на краю Забвения. Большинство призраков считает, что именно Забвение является неизбежным финалом их существования, и что единственной их задачей в Землях Теней является борьба с отсутствием существования, пускай даже не слишком приятного.

Тем не менее, некоторые призраки верят, что для них возможен и иной удел. Они говорят о Вознесении, которое должно стать переходом на высший уровень

существования. Воплощая в себе инь Подземного Мира, которое является полной противоположностью янь Забвения, Вознесение представляет собой сознательный отказ от своей сущности, столь отличный от насильственного уничтожения личности, воплощением которого является Забвение. Для того, чтобы Вознестись, призрак должен полностью отказаться от своих Оков, отставив позади все, что связывало его с прошлой жизнью.

Конечно же, доктрина Вознесения привлекала бы к себе гораздо больше сторонников в том случае, если бы хоть кто-то мог представить реальные доказательства существования данного феномена. В конце концов, те, кому предположительно удалось Вознестись, почему-то не спешат вернуться для того, чтобы поделиться своими впечатлениями. Вполне естественно, что существуют истории, повествующие о призраках, которые возносились на Небеса в лучах ослепительного белого света. Тем не менее, хватает и историй, в которых повествуется о том, что все подобные случаи были самым обычным спектаклем, устроенным Спектрами, которые отправляли "Возносящегося" призрака прямиком в Пустоту. Как бы то ни было, большинство призраков слишком боится сознательного отказа от своих Оков, и потому Вознесение остается для них всего лишь несбыточной мечтой или отрывочным слухом. Как бы то ни было, одно лишь гипотетическое существование Вознесения уже дарует обитателям Земель Теней нечто бесценное. Даже среди тех, кто настойчиво отказывается верить в Вознесение, одно лишь его упоминание способно вызвать надежду.

В Сердце Всего

В основе **Призраков** лежат страсть и ужас, которые неразрывно переплетаются друг с другом. Страсть представляет собой то, что не дает призраку упокоиться с миром в могиле, наполняя смыслом его посмертное существование и даруя ему силу сопротивляться Забвению и его собственной Тени. Без страстного желания оберегать, мстить или создавать – но, в любом случае, делать что-то – призрак, в лучшем случае, представляет собой воспоминание. Лишенный страсти призрак – это ничто.

Однако, силу страсти уравновешивает ужас. У каждого пленника или заключенного всегда оставалась возможность крикнуть: "Вы можете сломить мое тело, но моя душа останется несломленной!" В Подземном Мире подобные заявления уже не имеют смысла. Душа может быть сломлена, или сломана или же превращена в какой-либо предмет. Свободные от воздействия законов физики или биологии порождения кошмаров странствуют по здешним землям. Призраки абсолютно спокойно могут превращать себя в чудовищ в том случае, если это соответствует их целям, тогда как различные Арканои позволяют осквернять не только тела, но и души. Даже Страсти, которые поддерживают существование призрака, способны стать орудием пытки в руках Тени, способствуя уже не выживанию, а уничтожению призрака. В мире **Призраков** страх способны испытывать не только живые, но и мертвые.

Страсть и ужас, любовь и страх, созидание и разрушение – подобная дихотомия весьма присуща **Призракам**. Страсть, которая не способна преодолеть ужас, не имеет смысла; ужас, который не питает страсть, слаб. А между ними находятся Неупокоенные Мертвецы, идущие по лезвию ножа, и скованные невидимыми цепями ужаса и любви.

Лексикон

Агентство (Agency, The): Сленговое название Иерархии.

Ангст (Angst): Негативная ментальная энергия, которую используют Тени (и Спектры) и которая служит им пищей.

Анфан (Enfant): Призрак, который только что переродился в Подземном Мире и обычно пребывает в Оболочке.

Арканос (Arcanos): Одна из сверхъестественных способностей доступных призракам, которая позволяет им воздействовать как на мертвых, так и на живых. Множественная форма – *Арканои* (Arcanoi).

Арканум (Arcanum, The): Объединение ученых и охотников на призраков, существующее среди Быстрых.

Артефакт (Artifact): Предмет из Подземного Мира, обладающий теми или иными необычными свойствами.

Банда (Gang): Круг Ренегатов.

Буджам (Boojum): Неприятное существо, обычно относящееся к неизвестным обитателям Бури.

Буканье (Boo Job): Заранее спланированная попытка напугать Быстрых.

Буря (Tempest, The): Великий шторм Подземного Мира, отделяющий Земли Теней от Стигии и Далеких Берегов.

Венозная лестница (Veinous Stair): Исполинский спуск, ведущий из самого сердца Стигии в Лабиринт.

Вихри (Maelstroms): Ужасные шторма, которые поднимаются из устья Пустоты в Земли Теней, принося с собой Спектров и ужасающие разрушения. Заметно участившиеся в последние годы, они могут быть как предзнаменованием, так и результатом ужасающих событий в Землях Плоти.

Владыка Смерти (Deathlord): Один из семи призраков, которые в данный момент управляют Иерархией. Каждый из них покровительствует жертвам той или иной разновидности смерти (примером этого могут быть те, кто умерли в результате насилия, эпидемий, неизвестных обстоятельств и т.д.).

Возвысившиеся (Arisen): Призраки, которые добились Вознесения.

Вознесение (Transcendence): Мгновение, когда Душа и Тень призрака сливаются, что приводит к переходу на более высокий (?) уровень существования. Большинство призраков считает Вознесение легендой, и многие питают в его отношении немалые опасения.

Восставший (Risen): Призрак, который нашел способ оживить свое мертвое тело. Большинство призраков считает Восставших не более чем легендой.

Гильдия (Guild): Одна из формально запрещенных организаций Свободных Призраков, посвятившая свою деятельность изучению и использованию одного из Арканои. Существует тринадцать Старших, и три Младшие Гильдии.

Губитель Рока (Doomslayer): Призрак, который специализируется в охоте на Спектров.

Далекие Берега (Far Shores, The): Земли, сокрытые в безумии Бури, предположительно соответствующие Небесам, Аду и другим подобным местам.

День Рока (Doomsday): Час конца, когда все поглотит Забвение; в соответствии с другим значением – день, когда Земли Теней и Земли Плоти сольются воедино. Судный День занимает ключевое место во многих учениях культов Еретиков, хотя каждый из них предлагает свою собственную трактовку этого события.

Диктум Мортум (Dictum Mortuum): Декрет Харона, запрещающий взаимодействие призраков со смертными.

Дрема (Slumber): Целительный сон, в который могут погружаться призраки.

Домен (Domain): Территория, которую удерживает призрак или Круг призраков.

Душевный огонь (Soulfire): Кристаллы концентрированного Пафоса, использующиеся в кузницах душ.

Еретики (Heretics)**:** Религиозные фанатики из числа мертвых, хотя следует отметить, что среди Неупокоенных также существует целый ряд весьма зловещих и, в то же время, уникальных религий. Большинство Еретиков придерживается той или иной разновидности центрального постулата, который, так или иначе, связан с идеей Вознесения.

Жнец (Reaper): Призрак, который снимает Оболочку Анфана.

Земли Плоти (Skinlands, The): Владения живых.

Земли Теней (Shadowlands, The): Призрачное королевство, отделенное от Земель Плоти одним лишь Саваном.

Иерархия (Hierarchy, The): Монолитная бюрократия Темного Королевства Железа, которое также именуется Империей Стигии. На данный момент Империя и Иерархия стали в глазах большинства призраков одним и тем же. Иерархия является самым большим объединением Западных призраков в Подземном Мире.

Когорта (Cohort): Круг, состоящий из принадлежащих к Иерархии призраков. Обычно когорты состоят из десяти призраков.

Корпус (Corpus): "Тело" призрака. Множественная форма – *Корпора* (Corpora)**.**

Кроты (Moleman): Призраки, которые утверждают, что попали в Мир Мертвых через стереотипный "туннель света". Этот термин обычно не считается комплиментом.

Круг (Circle): Группа призраков, которых зачастую объединяет общее дело.

Культ (Cult): Сленговое название одной из бесчисленных сект Еретиков.

Легионы (Legions): Вооруженные и полицейские силы Стигии, хотя, фактически, каждый из граждан Стигии принадлежит к тому или иному Легиону. Каждый Легион подчиняется одному из Владык Смерти.

Лемур (Lemure): Молодой призрак, который умер только недавно, но при этом уже не является Анфаном.

Мясо (Meat): Смертная плоть.

Наследие (Legacy): Архаичное название очень сильных Оков.

Невольник (Thrall): Призрак, который находится в услужении у другого призрака. По сути, раб.

Некрополь (Necropolis): Город мертвых. Также используется для наименования тех частей городов Быстрых, которые особенно густо населены призраками. Множественная форма *Некрополи* (Necropoli) или *Некрополеис* (Necropoleis)**.**

Неупокоенные (Restless, The): Общее наименование призраков. Также используется термин "Неупокоенные Мертвецы".

Нихили (Nihils): Прорехи в материи Земель Теней, которые разрывают поверхностную реальность и впускают в ее пределы Бурю, лежащую под ней. Некоторые Нихили ведут в глубины Лабиринта.

Обол (Obolus): Базовая денежная единица Стигии, изготовленная из одной души.

Оболочка (Caul, The): Амниотическое вещество, покрывающее тело призрака в тот момент, когда он рождается в Землях Теней. Представляет собой прозрачную оболочку, состоящую из эктоплазмы, в которой перерождаются все призраки.

Оковы (Fetters): Вещи, которые остаются в землях живых и привязывают призрака к его прежней жизни.

Ониксовая Башня (Onyx Tower): Дворец Харона, который, в данный момент, остается пустым.

Остров Скорбей (Isle of Sorrows, The): Остров в Буре, на котором находится город Стигия.

Партнер (Consort): Живой человек, который используется в качестве Хозяина.

Пафос (Pathsos): Чистые эмоции, которыми питаются призраки и которые они используют в своем посмертии. Пригодная к употреблению сущность Страсти.

Плазма (Plasm): Физическая материя Подземного Мира. Призраки, реликвии и Артефакты состоят из плазмы.

Плакса (Mitty): Призрак, который скорбит о том, что не успел пожить так, как бы ему хотелось, пока у него была такая возможность. Плаксы встречаются на удивление часто.

Преисподняя (Hell): Предположительное место наказания порочных душ. Одна из наиболее известных шуток Подземного Мира заключается в том, что здесь так много поддельных преисподних, что они уже стали чем-то наподобие туристической достопримечательности для самых авантюрных призраков.

Призрак (Wraith): Мертвая душа, которая сохраняет настолько сильную связь с Миром Живых, что не может просто покинуть этот уровень существования. Призраков также часто именуют Неупокоенными.

Пристанище (Haunt): Место, где Саван оказывается особенно тонким, и Неупокоенные чувствуют себя как дома.

Подземный Мир (Underworld, The): Королевства мертвых, начиная Далекими Берегами и заканчивая Землями Теней, которые включают Стигию, Бурю, Лабиринт и Пустоту.

Похититель тел (Body Snatcher): Призрак, который овладевает телами живых.

Проекторы (Projectors): Гости Подземного Мира, приходящие из Земель Плоти. Также известны как Кожаные Ребята.

Проход (Byway): Стабильный путь, ведущий через Бурю.

Пустота (Void, The): Бездна, расположенная в самом сердце Лабиринта.

Реликвия (Relic): Воспоминание о предмете, состоящее из плазмы.

Ренегаты (Renegades): Призраки, которые противостоят Иерархии. У них нет какой-либо единой структуры, организации или общей цели, если, конечно же, не считать желания изменить существующий порядок. К числу Ренегатов относятся как истинные борцы за свободу, так и призраки преступников, которые стремятся гарантировать себе легкое посмертие.

Сбор Урожая (Harvesting): Освобождение Анфанов из их Оболочек и ознакомление их с Землями Теней. Многие Сборщики, на самом деле, являются работорговцами и ознакомление нередко ограничивается двумя наручниками, соединенными стальной стигийской цепью.

Свободный Призрак (Freewraith): Призрак, на которого не распространяется воинская повинность.

Сок (Juice): Пафос.

Спектр (Spectre): Призрак, Тень которого окончательно захватила власть над его телом. Спектры служат Забвению. Они также известны как Пожранные Тенью.

Стигия (Stygia): Темное Королевство Железа, самое большое объединение призраков в Западном мире. Помимо этого Стигия является столицей империи западных Неупокоенных.

Страдание (Harrowing, The): Погружение в худшие стороны подсознания призрака, любезно организованное его Тенью и Спектрами Бури. Многие призраки были уничтожены во время Страдания.

Тень (Shadow, The): Темная сторона личности призрака. Тень является эгоистичной, эгоцентричной и склонной к садизму сущностью. Кроме того, она всячески стремится уничтожить все, что любит призрак (включая и самого призрака).

Тень Рока (Doomshade): Спектр.

Трутень (Drone): Оболочка призрака, обреченная бесконечно повторять одно и то же действие, пока ее не поглотит Забвение. Трутни лишены собственного разума или воли.

Харон (Charon): Основатель и правитель Иерархии, который пропал после 1945 года.

Хозяин (Host): Живой человек, который находится под воздействием Арканоса Кукловодство.

Цитадель (Citadel): Центральное здание и крепость в Некрополе.

Штормовой Ход (Stormrunning): Прямое движение через Бурю, отличное от использования обходных путей в виде Проходов.

Жатва

Я все еще лежу на земле, прижимаясь к ней щекой и слушая ветер. Он завывает у меня в ушах, подобно урагану, но я не чувствую его прикосновения к своему телу.

Мне кажется, что у меня больше нет тела.

Я плотно сжимаю веки, и заглядываю в клубящуюся тьму, пытаясь вспомнить, что именно со мной случилось. Мой разум заполняют отрывочные образы и смутные воспоминания, которые мне никак не удается собрать воедино.

Одним из самых отчетливых образов - и наименее осмысленных - является склоняющаяся надо мной фигура в плаще, лицо которой скрыто капюшоном. Черты ее лица невозможно разобрать в густой тени. Тем не менее, я помню взгляд, который буквально прожигает мое тело. И я помню, как странно искажается все, происходящее перед моими глазами, как если бы я лежал под водой, глядя со дна на слабо светящееся небо. Повсюду, куда падает мой взгляд, я вижу призрачные шары света, которые сталкиваются и разбиваются, превращаясь в подрагивающие завесы энергии. Все, что мне удалось вспомнить, было скрыто темной, плотной дымкой, пока - каким-то образом - эта фигура не сделала что-то со мной, заставив дымку исчезнуть.

Я чувствую, как по моей спине пробегают мурашки, и это воспоминание покидает меня. Затем я вспоминаю мгновение боли, как если бы кто-то сорвал часть кожи с моего лица.

Я уверен, что эта загадочная фигура говорила со мной, хотя не помню ничего из того, что она говорила. Я не уверен, что хочу вспоминать это. Одна мысль об этом наполняет меня холодным, цепким ужасом.

Мне приходится приложить для этого огромные усилия, но, в конце концов, у меня получается сесть. Крепко обхватив колени руками, я осматриваю улицу, пытаясь понять, где я оказался, но не вижу ничего, что казалось бы мне знакомым.

Сильные порывы ветра сопровождаются оглушительным свистом, напоминающим пение флейты. Здания, выстроившиеся по обе стороны улицы, кажутся мрачными и угрожающими. Складывается впечатление, будто зияющие окна и скрытые тенями дверные проемы скрывают в своих темных глубинах неведомую угрозу. Я помню, что летняя ночь была теплой, а ее воздух – душным и влажным, но теперь мое тело потеряло свою прежнюю чувствительность к температуре. Даже воздух кажется необычно спокойным...и далеким.

У меня создается впечатление, что мое восприятие времени также подверглось изменениям. У меня нет никакого представления о том, сколько времени прошло с того момента, когда я стоял на мосту, глядя на реку. Это могло происходить несколько минут или несколько дней назад... Возможно, с этого момента прошла уже целая жизнь.

Что же со мной в действительности случилось? Неужели я умер? Я задумываюсь над этим на несколько мгновений, но затем отбрасываю эту мысль.

Мои представления о смерти исключают вероятность посмертного самоосознания. Я всегда представлял смерть как чистое и незамутненное забвение, и именно к нему я стремился сегодня ночью.

Забвение.

Это слово, как будто бы произнесенное чьим-то чужим голосом у меня в голове, наполняет меня таким ужасом, что я не могу избавиться от странного ощущения того, что я перестал быть частью знакомой мне реальности, что - каким-то образом - я оказался за пределами мироздания, отделенного от меня стеклянной стеной.

"Что за чертовщина здесь творится?", - шепчу я, пораженный звуком своего собственного голоса.

Я медленно поднимаюсь на ноги и свожу ладони. Результатом этого становится легкий хлопок, странное эхо которого отражается в ночи. Я вздрагиваю, глядя на свои руки. Я чувствую, как они прикасаются друг к другу, но даже такое простое ощущение как соприкосновение ладоней кажется странно далеким, как если бы у меня на руках были толстые кожаные перчатки.

Страх одиночества наполняет меня, когда я понимаю, что не узнаю место, в котором оказался. Оно определенно не похоже ни на одно из тех мест, которые находились неподалеку от улицы Ист-Бридж.

Ночь до сих пор не закончилась. По крайней мере, это я могу сказать с уверенностью, но я не знаю, та ли эта самая ночь, когда я решил прогуляться к реке.

Свет уличных фонарей, возвышающихся вдоль улицы, разбивается на тонкие синие и пурпурные лучи, отбрасывающие множество узких чернильно-черных теней, ложащихся на землю. Давящее ночное небо, скрытое облаками, нависает надо мной, напоминая густой полог тумана, повисший над рекой.

Когда я подношу руку ко лбу, многочисленные тени, отбрасываемые моей рукой на камни мостовой, начинают извиваться, подобно змеиному клубку, свернувшемуся возле моих ног. Я содрогаюсь, делая шаг вперед, но один взгляд на сразу несколько отбрасываемых моим телом теней, сопровождающих каждое мое движение, полностью дезориентирует меня, и я теряю равновесие, с трудом удерживаясь на ногах.

Взмахнув руками для того, чтобы не упасть на землю, я оглядываюсь, и понимаю, что стою посреди заваленной мусором улицы, проходящей через нечто, странно напоминающее заброшенный город. Повсюду, куда бы я не глянул, мой взгляд натыкается на следы безжалостного воздействия времени. Краем глаза я замечаю какое-то движение в тенях, но когда я поворачиваюсь туда, то не вижу ничего, что могло бы вызвать его.

Я чувствую, как у меня по спине к затылку пробегают холодные, неприятные мурашки. Я не могу избавиться от мысли, что невидимые в темноте глаза наблюдают за мной, изучая каждое мое движение. Я хочу пойти куда-то, просто для того, чтобы

сделать хоть что-то, но не знаю, в какую сторону направиться, и, в этот момент, слышу тихие шаги по мостовой, раздающиеся у меня за спиной.

Я стремительно оборачиваюсь и вижу темную фигуру, которая медленно приближается ко мне. Она сгорблена и кажется смутно знакомой. Одна нога - левая - волочится по мостовой, как будто бы она полностью парализована. Свет уличных фонарей частично освещает лицо незнакомца, хотя его запавшие щеки и шея остаются сокрыты густыми тенями.

Когда фигура подходит поближе, я понимаю, что это человек - или, по крайней мере, был им когда-то. Создается впечатление, будто бы его тело разлагается у меня на глазах. Побелевшие куски гниющей кожи свисают у него со лба и щек, раскачиваясь после каждого шага, который он делает.

“Остановись,” - произношу я, удивившись силе своего собственного голоса.

Фигура на мгновение замирает, после чего слегка наклоняется вбок, бросая на меня внимательный взгляд. Свет фонарей падает на его правый глаз, наполняя его зловещим мерцанием.

"Я делаю то, что хочу," - отвечает мужчина. "И я уверен, что кто-то вроде тебя не будет указывать мне, что я должен делать".

Глава Вторая: Сеттинг

Цветок, который распускается сегодня, завтра умирает.
-Перси Биши Шелли, Изменчивость

Мир **Призраков** не похож на наш собственный мир. Вместо этого, он напоминает то, чего мы всегда боялись. Все самые прекрасные и все самые ужасные вещи проявляются в нем в невиданных ранее масштабах, порождая особенный контраст с безликостью нашей повседневной жизни. Вера, надежда и любовь представляют огромную силу в этом мире, но жадность, ужас и отчаяние оказываются сильнее, а их тлетворное влияние ощущается повсюду, начиная главной сценой и заканчивая закулисным пространством. Мир **Призраков** – это Мир Тьмы, где солнце спешит как можно скорее опуститься за горизонт, уступая место призракам и чудовищам.

В то же время, Мир Тьмы во многом напоминает наш собственный мир. Те же телевизионные шоу приковывают внимание миллионов зрителей к экранам телевизоров, те же ядовитые вещества придают закатам их удивительные оттенки и, наконец, те же самые горы и города продолжают возвышаться там же, где мы привыкли их видеть. Тем не менее, загадки и безумие, скрывающиеся за тонкой вуалью обыденности, ощущаются в Мире Тьмы гораздо более отчетливо. Влияние сверхъестественного здесь сложно переоценить, и даже самые недалекие и скептически настроенные люди рано или поздно замечают его присутствие.

Конечно же, постоянное ощущение ужаса, присущее Миру Тьмы, во многом связано с близостью Подземного Мира, владений мертвых. Эхо Земель Теней доносится даже до владений живых, и голоса мертвых могут оказаться на удивление громкими.

Эта глава подробно описывает мир **Призраков**. Вы найдете здесь все, что необходимо, начиная космологией Подземного Мира и заканчивая политикой острова Стигия. В конечном счете, это позволит вам сформировать свое собственное представление о географии, культуре и истории земель Неупокоенных Мертвецов.

Земли Живых

У нас существуют как таинства Зла, так и таинства Добра, и мы живем с ними, после чего, спустя некоторое время, переходим в неизвестный мир, где правят сумерки, в глубинах которых скрываются пещеры, тени и странные существа.
-Артур Махен

Мы вполне могли бы почувствовать себя в мире готик-панка **Призраков** как дома – во всяком случае, первые несколько дней. Мы бы безошибочно узнали все названия городов, все бестселлеры и всех политиков, не говоря уже о большей части газетных заголовков. Но, чем больше времени мы бы проводили там, тем более очевидными становились бы существующие отличия. Города в Мире Тьмы кажутся не в пример теснее и грязнее, а их сверкающие небоскребы вздымаются над безликой нищетой еще выше, чем в нашем собственном мире. Это мир нуара, где даже детективы, стоящие под уличными фонарями, не могут чувствовать себя комфортно – или безопасно.

Физическую природу этого нового мира лучше всего описывает классическое значение слова "готический". Повсюду разбросаны горгульи и статуи, а в воздухе витает ощущение старины. Многое в Мире Тьмы стремится остаться неизменным, что, возможно, связано со скрывающимися в тенях древними существами, которые чураются изменений. Здешняя бюрократия кажется еще более раздутой и безликой: лишенные индивидуальности мужчины и женщины слишком хорошо прячутся за абсолютно идентичными костюмами и солнцезащитными очками. В этом мире буйным цветом расцветают суеверия, а чувство опасности не отпускает его обитателей практически никогда.

С другой стороны, необузданный "панковский" элемент угрожает в одно мгновение разрушить всю готическую атмосферу. Здешняя контркультура отличается особенной жестокостью: улицами правит анархия, а преступления настолько многочисленны, что их уже перестали упоминать в новостях. В городах агрессия и бунтарство идут рука об руку, а неоновые огни ночных клубов, танцующие под затянутым тучами ночным небом, обещают блаженное небытие.

Этот мир уже наполовину превратился в царство призраков, но, пока что, он еще не пересек финальную черту. Призраки могут лишь ненадолго проникать в Земли Живых, но, в то же время, бесконечный поток страданий и боли постоянно привлекает и питает их. Это мир, за которым постоянно следят мертвые, но с которым они соприкасаются крайне редко.

Конечно же, у каждой труппы есть свои собственные предпочтения относительно соотношения готической и панковской составляющих Мира Тьмы. Одной из трупп могут нравиться тайные встречи среди горгулий и зловещие готические строения; представители другой могут наслаждаться бегством от уличных банд и вытекающими из этого последствиями. Рассказчик сам может определять общий спектр происходящего, попеременно склоняясь в ходе игры к каждой из двух составляющих. До тех пор, пока ему удается поддерживать ощущение чего-то жутковато-странного, столь необходимое для хорошей истории о призраках, детали не имеют значения.

Подземный Мир

Само это место рождало в воображении
странные фантазии и не давало заснуть по ночам.
-Г.Ф. Лавкрафт, Сияние извне

Владения мертвых, состоящие из Далеких Берегов, Бури (и всего, что в ней находится), Стигии и Земель Теней, известны под общим названием "Подземный Мир". Теоретически, другие земли из числа так называемых Темных Королевств, которые населены мертвецами Азии, Африки, Индии и других частей света, также являются составляющими Подземного Мира, но в силу того, что они практически никак не влияют на привычное существование большинства призраков Стигии, они, зачастую, попадают в категорию "с глаз долой – из сердца вон". В результате этого, когда западный призрак говорит о Подземном Мире, он обычно не подразумевает под ним Земли Мертвых Китая или Полинезии.

Окружение: Слезы в Средоточии Забвения

Существование в Подземном Мире может быть воистину ужасающим, но, тем не менее, призраки цепляются за него с неугасимой страстью. Все пространство Земель

Теней заполнено полузабытыми мечтами и тускнеющими воспоминаниями, но именно благодаря мечтам и эмоциям живых призракам удается обрести ту силу, которая необходима им для того, чтобы сопротивляться влечению Забвения. Земли Мертвых содержат огромный потенциал для бессмертного ужаса, но там также присутствует потенциал для бессмертной любви или духовного самосознания, которое было невозможным при жизни. Многие из здешних жителей испытывают одно лишь отчаяние, но даже во владениях мертвых находятся те, кому хватает смелости надеяться, бороться и мечтать.

Забвение

Будучи пассивным и терпеливым аспектом разрушения, Забвение представляет собой одну из неотъемлемых составляющих естественного порядка вещей. Именно Забвение принимает все, что существует в подлунном мире; в конце концов, в мире действительно нет ничего бессмертного, ибо только благодаря смерти на свет может появиться что-то новое. Забвение также может рассматриваться как один из элементов глобальной схемы мироздания и, в этом случае, оно представляет собой фундаментальную составляющую цикла смерти и перерождения. Бездумное и вечное Забвение находится в непрерывном ожидании тех душ, которые больше не привязаны своими Оковами к Землям Плоти, но, в то же время, не смогли достичь Вознесения.

Тем не менее, создается впечатление, будто бы в последнее время Забвение начало нарушать исконный порядок. Его притяжение усиливается с каждым днем, как будто бы в его глубинах рождается странный голод, утолить который можно лишь еще большим количеством душ. Воздействие Забвения наносит огромный ущерб как Подземному Миру, так и Землям Плоти, а его порочное прикосновение ощущается практически повсюду. Количество его служителей-Спектров среди мертвецов увеличивается с каждым днем, и они все чаще и чаще приходят вместе с ужасающими Вихрями в земли Неупокоенных, принося с собой невыразимые кошмары войны. Проще говоря, Забвение растет, и никто не может сказать, чем это вызвано. Большинство призраков старается бороться с угрожающей им порчей; тем не менее, слишком многие рано или поздно уступают ей.

Считается, что однажды наступит день, когда Забвение поглотит все на свете. Все призраки с ужасом ожидают наступления этого дня, чаще всего именуемого Днем Рока, тогда как Спектры всячески стараются приблизить его наступление. Они утверждают, что с приходом Дня Рока наступит конец всего как для мертвых, так и для живых.

Души: Строительные Блоки Подземного Мира

Экономика и общество Подземного Мира построены на душах. Большинство объектов Подземного Мира состоит из воспоминаний; все остальное изготовлено из преображенных или перекованных душ. Главными денежными единицами Земель Мертвых являются монеты, выкованные из душ; говорят, что эти *оболы* стенают в руках тех, кому они принадлежат.

В силу того, что души являются основой экономики, их считают не столько отдельными личностями, сколько ценным ресурсом. Работорговля пышным цветом расцветает в Землях Теней, хотя, следует отметить, что она основана не на цвете кожи или приверженности тем или иным убеждениям, а на простом тезисе, который гласит, что сильный может поработить слабого лишь потому, что последний не способен отстоять свою свободу. При наличии подходящей возможности Жнецы стараются

обратить в рабство как можно больше юных и беззащитных призраков, тогда как бездумные Трутни считаются настоящим сокровищем для тех Сборщиков, которым посчастливится наткнуться на них. В конечном счете, все порабощенные призраки отправляются на рынки Невольников или же, если им особенно не повезет, в кузницы душ.

Это действительно пугающая и бесчеловечная система. Время от времени находятся призраки, которые утверждают, что даже выкованные или расплавленные души все еще остаются живыми и обречены на бесконечные страдания; тем не менее, для большинства призраков одна мысль об этом является чем-то невообразимым. Как бы то ни было, эта система продолжает действовать. Она существовала уже слишком долго, и слишком многим призракам пришлось бы потерять очень многое в том случае, если бы всем кузницам душ внезапно настал бы конец. Кроме того, всегда можно найти подходящее оправдание: душевная сталь необходима для борьбы с Забвением; души, которые выковываются или расплавляются для изготовления различных предметов, уже не смогут напитать Забвение и, тем самым, усилить его; некоторые Неупокоенные считают, что перековывание навсегда избавляет призрака от его Тени, и так далее. Тем не менее, главная причина того, что эта практика продолжает существовать, в действительности очень проста: в Землях Мертвых у нее нет альтернативы. И потому Сборщики продолжают заковывать свою добычу в цепи, кузницы душ все так же звенят от криков обреченных, а границы Цитаделей продолжают освещаться несчастными Невольниками, превращенными в пылающие факелы.

Торговля Душами

Значительное количество душ избегает попадания в Подземный Мир. Сразу же поглощенные Забвением или удостоившиеся Вознесения, эти души оказываются избавлены от скорбного существования в виде призраков. Тем не менее, для тех, кому уготована иная доля, огромную опасность, степень которой практически сопоставима с опасностью Забвения, представляют их собственные товарищи по несчастью – другие Неупокоенные.

Все объекты Подземного Мира можно условно разделить на две категории: воспоминания и души. Реликвии, предметы, которые приходят в Земли Мертвых из Земель Плоти, в действительности порождаются эмоциональной энергией, которая была заложена в них еще при жизни; любимый плюшевый мишка или бесконечно проклинаемый чулок вполне могут принять форму Реликвии, когда в Землях Живых кто-то выбросит или попросту уничтожит их. Тем не менее, невзирая на все попытки некоторых призраков предугадать, что именно перейдет через Саван, и как-либо повлиять на это, данный процесс все еще остается абсолютно непредсказуемым и, по большей части, тяготеет к не слишком-то нужным предметам. К примеру, встречается довольно много Реликвий-ружей, но, к сожалению, этого же нельзя сказать о Реликвиях-пулях. В Землях Мертвых можно найти множество Реликвий-кукол, но количество Реликвий-балок или Реликвий-бульдозеров остается прискорбно низким. Кроме того, основная масса Реликвий представляет собой обычные предметы, которые дублируют форму своих реальных прототипов, чего нельзя сказать об их функциях (если, конечно же, не вложить в них достаточно Пафоса). Время от времени, из Земель Плоти в Подземный Мир приходят *артефакты*, предметы, наделенные особыми свойствами, но это происходит очень редко. В свете этого, в Мире Мертвых очень быстро возникла потребность в ином источнике предметов первой необходимости, который сможет предоставлять продукцию более многочисленного и разнопланового характера. Этим источником стали души.

В том случае, если новорожденному Анфану действительно не везет, то сразу же после прихода в Подземный Мир его Пожинает работорговец. Эти Сборщики странствуют по Землям Теней, выискивая тех призраков, которые оказываются слишком слабы, дезориентированы или глупы для того, чтобы защитить себя. Порабощенные (или, если использовать более распространенное выражение, то Поневоленные) призраки практически сразу же оказываются закованы в цепи из стигийской стали, после чего их гонят в сторону ближайшего Некрополя на продажу или перековку. Немногих счастливчиков ожидает вечное рабство в качестве Невольников; все остальные становятся обычным сырьем, на котором строится экономика Стигии.

Из душ можно изготовить практически все: строительные балки, цепи, оружие, мебель и так далее. Те предметы, которые требуют более деликатного подхода, часто создаются призраками, искушенными в Арканосе Ваяние, который позволяет преображать Корпус посредством одной лишь мысли и мимолетного прикосновения. Даже монеты Подземного Мира изготовляются из душ, причем каждый из оболов состоит ровно из одной души, которая оказывается в тисках пресса.

Конечно же, не все души отправляются в кузницы. Самая малая толика удачи и наличие некоторых интеллектуальных способностей (пускай даже не слишком выдающихся) способны позволить призраку избегать Сборщиков до тех пор, пока он не сможет оказать им достойное сопротивление. Многие призраки так же подвергаются Жатве со стороны более дружелюбных представителей Подземного Мира; некоторым даже удается освободиться от своих Оболочек собственными силами. Более того, стигийский закон запрещает использовать в кузницах любые души, которые не относятся к числу Спектров, преступников и Невольников. С другой стороны, определения "Невольник" и "преступник" являются весьма широкими, чем и пользуется большинство Жнецов. В сущности, если не считать Забвения, для призрака нет худшей судьбы, чем перековывание душ, и большинство Неупокоенных с большей радостью отправится в Пустоту, чем в кузницу.

Структура Подземного Мира

Известный под множеством имен, но никогда не наносившийся на карту, Подземный Мир не существует в том значении слова "место", которое используется в географии Мира Живых. Вместо этого, он представляет собой неевклидовый кошмар для любого, кто считает, будто бы прямая линия обязана соединять две точки. Даже сами призраки не осознают в полной мере природу мира, в котором они обитают; результатом этого становится создание моделей, которые соревнуются друг с другом в упрощенности и неточности, стараясь объяснить при этом основные принципы мироздания Земель Мертвых.

Также известный среди некоторых существ под именем Темной или Нижней Умбры, Подземный Мир лучше всего воспринимать в качестве объединения нескольких слоев или уровней, подобных строению мифического королевства Нарния, созданного фантазией Клайва Льюиса, которые становятся больше по мере того, как странники углубляются все дальше и дальше в его пределы. Внешний слой, именуемый Землями Теней, в большинстве своем соответствует владениям живых. Фактически, мертвые могут попасть в любое место, которое доступно живым, и единственным, что их разделяет, является метафизический Саван. В теории призрак может пройтись из Кантона (штат Огайо) в Кантон (Китай) не покидая при этом Земли Теней. Все, что ему понадобится – это некоторое терпение и хорошая пара Реликвий-сапог.

Прямо "под" поверхностью Земель Теней скрывается бесконечное неистовство Бури, ревущего, кошмарного шторма, который бушует уже добрую половину тысячелетия. Независимо от того, в какую часть Земель Теней направляется призрак, Буря представляет собой не более чем едва заметный разрыв в материи самой реальности. В силу этого, ее лучше рассматривать в качестве некого гиперпространства, залегающего под "реальностью" Земель Теней.

Через этот воплощенный кошмар, принявший обличье шторма, ведут относительно безопасные пути, именуемые Проходами, которые позволяют добраться из одной части Земель Теней в другую, или же попасть из Земель Теней в более глубокие королевства. Стоит отметить, что путешествие из одной точки в другую через Бурю без использования Проходов также является возможным, и, зачастую, оказывается гораздо более быстрым, чем использование безопасных обходных путей. С другой стороны, те, кто углубляется в Бурю, оказываются беззащитны перед ее опасностями и теми существами, которые обитают в ней.

Помимо безопасных путей, ведущих через Бурю, в глубинах шторма существуют целые острова стабильности. Город Стигия находится на одном из этих островов; на других раскинулись бесчисленные Далекие Берега. В этих местах Буря сменяется обманчиво безмятежным океаном, который именуется Морем-без-Солнца, где некогда проходили целые караваны душ. В безумии шторма также существуют и другие островки спокойствия: Феng-ту, Свар, Море-которое-не-знает-Солнца, Буш Призраков и другие царства смерти, связанные с иными культурами и сообществами. Некоторые из них даже поддерживают отношения со Стигией, которые могут принимать форму как торговли душами, так и войн, разворачивающихся в океане Подземного Мира.

В глубинах Бури находится овеянный страхами Лабиринт. Никто не знает, из чего сделаны стены этого ужасающего места, хотя те немногие исследователи, которым удавалось вернуться оттуда, рассказывали, что сама его природа по мере продвижения вглубь постоянно меняется. Больничные коридоры, зеркальный хаос, неторопливые потоки лавы – все это можно найти в Лабиринте. Кроме того, именно здесь скрываются спящие Малфеане, самые древние и самые могущественные Спектры.

В самой нижней части Подземного Мира расположен вход в Пустоту. Те, кто помещают Пустоту у основания Бури, делают это не без основания; в данном случае, энтропия выступает в качестве гравитации и потому данное воплощение Забвения оказывает влияние на все, что находится в Буре и ее островах. Сама Пустота представляет собой безграничную черноту и разрушение, бездонную пропасть, находящуюся в самом центре Лабиринта. Никому из тех, кто вошел в Пустоту, не удавалось вернуться оттуда, хотя среди призраков встречаются робкие предположения о том, что по ту сторону разрушения душу ожидает некое подобие перерождения. К сожалению, на данный момент, эта гипотеза не имеет абсолютно никаких доказательств.

Земли Теней

Будучи мертворожденным близнецом владений живых, Земли Теней полностью соответствуют Землям Плоти в географическом плане. Призрак, стоящий на Таймс-сквер в Землях Теней, в определенной степени стоит в этот же момент на Таймс-сквер Земель Плоти, рискуя в любой момент быть сбитым с ног смертными, которые не видят его и, вследствие этого, не обращают никакого внимания на его присутствие.

Все, что существует в Землях Плоти, в той или иной степени существует и в Землях Теней. Чем больше эмоций вызывает во владениях живых определенный объект

или место, тем более явственно он проступает в Землях Мертвых, а здания, которые давно уже были снесены в Землях Плоти, продолжают гордо выситься по ту сторону Савана. Одновременно прекрасный и ужасающий ландшафт Земель Теней состоит из воспоминаний, окутывающих подобно паутине те строения, которые продолжают существовать во владениях живых.

Все объекты Земель Теней являются для призраков вполне материальными и прочными, чего, в свою очередь, нельзя сказать о том, что находится в Землях Плоти. Стена, расположенная в Мире Живых, может на некоторое время задержать призрака, но, затратив минимум Корпуса, он сможет пройти прямо через нее. Призрак вполне может прикоснуться к пачке бумаги или ручке, но без использования Арканои ему не удастся воспользоваться ими. Он сможет воздействовать напрямую только на их отражения или отголоски, которые оказываются в Землях Теней после того, как эти предметы уничтожаются или пропадают в Мире Живых.

То, что происходит в Землях Плоти, может в некоторой степени восприниматься призраками, находящимися в Землях Теней. Они с легкостью могут посмотреть телевизор или подслушать деловой разговор, оставаясь невидимыми и неслышимыми. Тем не менее, восприятие Земель Плоти призраками искажается лежащей на всем печатью смерти, следствием чего становится то, что призраки видят во всем лишь разложение и тлен. В то же время, даже самые запятнанные Забвением существа из числа живых кажутся более здоровыми и живыми, чем земли, лежащие за Саваном, которые являются истинным воплощением серости и мрачности, приправленным величием тлена.

Саван

Барьер неверия и отчаяния, который отделяет Земли Живых от Подземного Мира и именуется Саваном, воплощает в себе границу между жизнью и смертью. Неожиданно возникший в ходе загадочной катастрофы, именуемой Расколом, Саван ограничивает воздействие призраков на Земли Плоти. Чем сильнее в определенном месте Саван, тем сложнее призраку прикоснуться к лежащему за ним Миру Живых.

Усиливаясь там, где процветает неверие и здравый смысл, Саван оказывается практически непроницаемым в местах, подобных лабораториям и университетским аудиториям. В свою очередь, там, где вера и страх смерти особенно сильны, Саван заметно слабеет, и призраки получают возможность оказывать большее влияние на владения живых. Кладбища и дома, в которых живут беспокойные юноши и девушки, являются прекрасным примером тех мест, где Саван особенно тонок. Вдобавок ко всему, в определенные ночи Саван слабеет во всем мире. В эти ночи живым лучше всегда оставаться дома, так как по всему миру мертвые, пускай даже на очень недолгое время, возвращаются в Мир Живых.

Пристанища

Определенные дома, подобно определенным людям, ухитряются практически сразу же продемонстрировать свою предрасположенность ко Злу.
- Алджернон Блэквуд, Пустой Дом

Будучи излюбленными жилищами мертвых, Пристанища являются теми редкими местами, в которых особенно сильные эмоции истончают материю Савана. В

этих местах Земли Теней и Земли Плоти практически сливаются друг с другом; именно их суеверные живые нередко называют "домами с призраками".

Темные и негативные эмоции проходят через Саван с особенной легкостью, хотя это также относится к исключительно сильной любви, надежде или отваге. Тем не менее, большинство Пристанищ все же расположено в местах отчаяния, тоски или печали. Кладбища, трущобы, поля сражений, заброшенные дома, тюрьмы, ночные клубы, одинокие перекрестки и коварные повороты особенно часто становятся Пристанищами.

Большая часть Пристанищ очень быстро занимается отдельными призраками или целыми Кругами, которые яростно оберегают их от захватчиков; во многом, это связано с тем, что эти места являются идеальными источниками эмоций, а также хорошими убежищами. Чаще всего там не приветствуются чужаки. Некоторые призраки предпочитают использовать свои Арканои для того, чтобы ослаблять Саван, создавая Пристанища в избранных ими местах. Относительно недавно некоторые предприимчивые призраки попытались создать несколько Пристанищ в Интернете, хотя большинство Неупокоенных до сих пор спорит о том, удалось им добиться успеха.

Чаще всего, живые считают Пристанища очень мрачными и депрессивными местами. Никто из них, если, конечно же, не считать людей с серьезными умственными расстройствами или менталитетом депрессивного поэта, не будет по своей воле жить в Пристанище. Те немногие, которые все же пытаются сделать это, практически сразу отказываются от данной идеи под воздействием призраков, если, конечно же, последние не решают использовать живых для поддержания своих Страстей.

Большинство Доменов сосредоточено вокруг отдельных Пристанищ, и чем более сильным является Пристанище, тем большим, зачастую, оказывается окружающий его Домен. В случае какой-то непредвиденной ситуации, призраки будут отчаянно сражаться за каждый дюйм своего Домена, и лишь затем оставят Пристанище. В конце концов, оно дарует им не только силу, но и приют.

Стигия

Вечный Некрополь Стигия представляет собой невообразимое собрание всех погибших грез об империях, которые когда-либо рождало человечество. Когда Карфаген и Гоморра пали, их призрачные руины переместились в Подземный Мир, породив первые башни и дворики Стигии. Когда погибли Рим и Константинополь, их обломки были спасены мертвыми, которые использовали их для того, чтобы взметнуть ввысь могучие стены, окружающие Стигию. Иерусалим и Париж, Лондон и Нью-Йорк – каждый из имперских городов, которые когда-либо существовали в Мире Живых, нашел свое отражение в архитектуре столицы мертвых. Город Стигия, построенный на семи холмах Острова Скорбей, давно уже стал синонимом самой империи Стигии.

Если смотреть на Стигию с самого низа, то она может показаться воплощенным кошмаром человека, страдающего клаустрофобией. Тяжесть веков надежно прижимает к земле самые старые здания, не говоря уже о том, что Вихри и постоянные вторжения Спектров также оставили на них немалый след. Здешние улицы поражают своей узостью и замусоренностью, а нависающие над ними здания едва выдерживают тяжесть более новых строений. Здесь, среди обломков столетий, можно встретить только самых бедных и отчаявшихся призраков.

Тем не менее, чем выше поднимаются улицы города, тем более поразительным становится открывающийся вид. Смесь современных зданий и прекрасно сохранившихся памятников старины считается в Стигии чем-то абсолютно нормальным. Величественная Александрийская Библиотека соседствует с сияющими

дворцами Владык Смерти. Именно здесь обитают самые богатые и могущественные мертвецы, и их существование создает поразительный контраст с отчаянием лабиринта трущоб, который раскинулся под их жилищами.

Окруженный морской стеной, построенной из тысяч душ, этот город стал приютом для миллионов призраков. Его стены так и не смогли вместить всех тех, кто желал поселиться в Стигии, и потому над мрачными водами Моря-без-Солнца поднялись мосты, ведущие к Железным Холмам, островам, вздымающимся из близлежащих вод. На этих островах раскинулись второстепенные колонии и строения, но даже с учетом подобного перенаселения некоторые части Стигии остаются безлюдными. В частности, это касается Великого Храма Рыбников и Ониксовой Башни Харона; даже среди мертвецов они пользуются не самой лучшей репутацией.

Буря

Любые попытки назвать Бурю чем-то наподобие вечного шторма Земель Мертвых можно смело относить к числу преступлений, ибо все подобные слова представляют собой вопиющее преуменьшение. Бесконечно извергающая ярость, которая попросту невообразима в Землях Живых, Буря представляет собой саму сущность безумия и гнева, которая скрывается под ненадежной поверхностью Земель Теней, отделяя их от Стигии и Далеких Берегов. Населенная ни на мгновение не замолкающими Спектрами и другими, гораздо более отвратительными созданиями, Буря представляет собой бурлящее море хаоса, в пределах которого теряет какой-либо смысл не только пространство, но и время.

Структура Бури постоянно преображается: перед глазами странников, пытающихся преодолеть ее, часто предстают дожди из разбитого стекла, облака отравленных газов, извержения вулканов лавы и другие, не менее ужасающие картины. Осколки реальности и воспоминаний все время вспыхивают перед теми, кто странствует в глубинах бесконечного шторма, и каждый призрак, который минует Бурю, оставляет в ее глубинах некую частичку себя. Даже те души, которые после смерти отправляются прямиком в Забвение, остаются в Буре в виде вспоминания, Реликвии или чувства, которые дрейфуют там до тех пор, пока, спустя некоторое время, на них не натолкнется какой-то неосторожный странник.

Призраки, путешествующие через Бурю, нередко переживают различные откровения, причем, следует отметить, что многие из них являются крайне неприятными. Образы Оков или других жизней, предостережения и видения Земель Плоти, как, впрочем, и других миров, проникают в сознание призрака по мере того, как он погружается во тьму ревущего шторма.

В пределах Бури существует несколько островков и коридоров стабильности. К числу первых относится сама Стигия, как, впрочем, и мириады Далеких Берегов и других королевств мертвых. Узкие пути, считающиеся относительно безопасными, именуются Проходами и соединяют различные части Подземного Мира. Некоторые из них связывают отдельные Некрополи Земель Теней, тогда как другие достигают самой Стигии, а то и Далеких Берегов. Напоминающие реки или дороги, которые каким-то невообразимым образом преодолевают ярость Бури, Проходы предоставляют странникам не только относительную безопасность, но и позволяют изрядно срезать путь. Величайшим из известных Проходов считается Река Смерти, которая пересекает все Земли Теней и, гипотетически, доходит до ворот самого Лабиринта.

В сердце Бури находится наполненное Спектрами и практически непостижимое для человеческого разума сплетение залов и коридоров, именуемое Лабиринтом. Если верить легендам, он был создан на заре времен Малфеанами, которые попросту

прогрызли его в пустоте. В самом центре Лабиринта находится то, что по своему значению и масштабу может по праву именоваться кошмаром, несравнимым с любым Минотавром. Это устье Пустоты, воплощающее в себе Забвение. Немногим призракам удавалось заглянуть туда, и вернуться назад для того, чтобы поделиться своими впечатлениями об этом месте.

Нихили

Реальность нельзя назвать чем-то цельным и, в особенности, это касается Земель Теней. Сама сущность Земель Теней подвержена постоянным перемещениям и разрывам, и в тех местах, где материя этой части Подземного Мира оказывается нарушена, безграничная ярость Бури вырывается на свободу.

В соответствии с устоявшимся определением Нихиль представляет собой разрыв в Землях Теней, который напрямую соединяется с лежащей внизу Бурей. Большинство проявлений Нихилей оказываются одномоментными, хотя многие из них появляются и исчезают в соответствии с регулярными циклами. Некоторые Нихили, впрочем, существуют постоянно; в этом случае, все те призраки, которые живут неподалеку, вынуждены бдительно наблюдать за ними. В первую очередь, это связано с тем, что Нихили не просто позволяют призраку попасть в Бурю из Земель Теней, но и предоставляют возможность обитателям Бури проникнуть в Земли Теней. Многие Губители Рока сознательно выбирают местом своей охоты выходы Нихилей в Буре; Спектры, зачастую, собираются именно в этих местах, ожидая момента, когда их добыча сама свалится им на головы.

В Землях Теней Нихили напоминают чернильно-черные омуты. Они могут появиться в любом месте: в шахтах лифтов, под креслами-качалками, в затянутых паутиной углах или посреди многолюдной улицы. В большинстве случаев их размер не превышает нескольких дюймов, но, иногда, диаметр Нихиля может измеряться в футах, или даже ярдах. Ходят слухи о том, что Нихили обладают странными силами; некоторые призраки утверждают, будто бы продолжительное всматривание в них вызывает галлюцинации или усиливает Тень. В конце концов, предупреждение, обращенное к любителям заглядывать в бездну, не зря было высказано еще много лет назад во владениях живых...

Река Смерти

Будучи величайшим из всех Проходов, Река Смерти предположительно соприкасается со всеми частями Земель Теней. У нее очень много различных имен, но большинство обитателей Подземного Мира называет ее просто "Река". Река Смерти, широкая и неторопливая в одних местах, может оказаться бурной и беспокойной в других. Она постепенно продвигается через всю Бурю, пока не достигает гавани Стигии. Многие объединения Ренегатов и Еретиков сделали Реку своим пристанищем, расселяясь как на ее берегах, так и на островах, которые расположены в ее водах. Кроме того, в последние годы возле Реки все чаще начали появляться большие отряды Спектров. Легионеры патрулируют ее воды на баркасах и призрачных триремах, но даже самые закаленные Центурионы уступают истинным стражам Реки: Перевозчикам. Плоты этих загадочных странников можно встретить на Реке гораздо чаще, чем в любой другой части Подземного Мира.

Вихри

Именуемые некоторыми призраками десницами Забвения, Вихри представляют собой исполинские муссоны, которые вырываются из Бури и приносят ужасающие разрушения Подземному Миру. Эти титанические бури также сопровождаются ордами Спектров, которые используют их завывающие ветра в качестве некоего подобия ужасающих скакунов, восседая на них и обрушивая гнев Забвения на Цитадели и Некрополи. Вихри сметают все, что оказывается у них на пути: неосторожных призраков, изолированные Пристанища, целые части Мира Мертвых. Цитадели и сильные Пристанища теоретически могут устоять под их напором, но любому призраку, который оказывается за вратами Цитадели в тот момент, когда ветра Бури вырываются на свободу, можно лишь посочувствовать. Столкновение с Вихрем отчасти напоминает путешествие через худшие части Бури. Воздух наполнен копотью, и сам Корпус призрака разрывается на части под воздействием ужасающей силы ветров, которые вырывают из него отдельные куски. Все вокруг скрывает темнота, если вообще не беспросветная мгла, и кошмарные чудовища, несущиеся в шторме, создают оглушительную какофонию воплей и криков. Во многих отношениях Спектры сами являются штормом, и потому до тех пор, пока они не будут побеждены, Вихрь невозможно будет остановить.

Катаклизмы Земель Плоти обладают странной причинно-следственной связью с появлением Вихрей. Одно событие неизменно влечет за собой другое, хотя то, какое именно из них является основным, до сих пор остается предметом споров. Взрыв атомной бомбы над Хиросимой породил Пятый Великий Вихрь, но, в то же время, менее значительные Вихри могут предвещать последующие катастрофы в Землях Плоти, подобные гибели небоскреба, урагану или землетрясению.

Вихри так же представляют собой основные хронологические вехи в обществе Стигии. Подобно тому, как часы отсчитываются по приливам и отливам Моря-без-Солнца, счет годов происходит от последнего Великого Вихря. В данный момент прошло чуть больше полувека с момента Пятого Великого Вихря, и более старые призраки с беспокойством отмечают, что каждый раз промежутки между этими ужасающими штормами становятся все меньше и меньше.

Венозная лестница

Не являющаяся Нихилем в полном смысле этого слова, Венозная лестница спускается из самого сердца Стигии прямо в глубины Лабиринта. Названная так из-за пульсирующих жил кроваво-красного камня, которые пронизывают ее черные стены, Лестница за всю свою историю видела лишь одного смельчака, который прошел по ней до самого низа, и это было тогда, когда Харон отправился на поиски Нудри, оказавшегося в руках Спектров. На Лестнице постоянно работают бригады Невольников, которые добывают там смертную руду для использования в кузницах, но очень немногие из них осмеливаются спускаться по ней ниже половины. До сих пор неизвестно, кто именно и для чего построил ее.

Далекие Берега

Говорят, что далеко за туманами Моря Скорбей, лежат тысячи тысяч изолированных островных королевств, которые именуются Далекими Берегами. Стигийские хроники указывают, что давным-давно Перевозчики, известные под

именем Сияющих, проложили Проходы, ведущие к этим королевствам. Надежда и вера привлекали призраков к этим островам, и продолжают привлекать их туда и по сей день, ибо эти земли обещают спасение от Забвения, и воссоздают в Подземном Мире Небеса и Преисподние, Сукхавати, Эдемы, Сионы и Вальхаллы бесчисленных культур. Эти посмертные царства, созданные для душ умерших (и, возможно, ими же), принимают на Далеких Берегах великое множество форм.

Основывающиеся на мечте об освобождении от страданий, светочи Рая, Нирваны, Чистилища и тысяч других духовных пристанищ, связанные с мириадами самых различных верований и представлений о загробной жизни, привлекают своим сиянием тех, кто внимает историям немногочисленных странников, которым удалось посетить их, а затем вернуться обратно. Эти рассказы можно услышать не только в Стигии, но и других Землях Мертвых, так как Проходы на Далекие Берега существуют в царствах смерти всех народов и культур.

Тем не менее, не все истории повествуют о добрых намерениях правителей Далеких Берегов. Время от времени встречаются рассказы о тиранических лидерах, которые требуют беспрекословного подчинения всех верующих и жестоко преследуют "неверных"; несчастных призраках, скованных друг с другом тяжелыми цепями, запертых и давно забытых в крошечных мавзолеях под землей или брошенных на поживу ужасающим тварям в качестве жертвоприношения неведомым "богам"; безжалостных фанатиках, которые закрывают себя и других призраков в гробах из раскаленной добела душевной стали, чтобы искупить свои грехи; и о морях, заполненных преследуемыми Спектрами безумцами, которые отчаянно ищут и не могут найти уготованный им остров. Демонические существа, которые, возможно, являются измененными с помощью Ваяния призраками, пытают своих жертв, пронзая их тела кольями из стигийской стали, и опуская этих несчастных в озера кислоты, которая поднимается на поверхность из глубин Бури. Для большинства стигийских призраков даже светлой мечты о Вознесении недостаточно для того, чтобы пойти на подобный риск, отправившись на поиски Далеких Берегов.

Как бы то ни было, тысячи тысяч призраков обитают на Далеких Берегах, что нередко порождает ужасающие истории о кошмарной перенаселенности и полной утрате индивидуальности, которые рассказывают на другой стороне Моря-без-Солнца некоторые странники. Тем не менее, все, в действительности, не так уж плохо. На немыслимо прекрасных райских островах обитают легионы Ангелоидов с жемчужными крыльями и ангелоподобных призраков. Эти существа часто укрывают уставших путешественников от ярости Бури, исцеляют их, а затем отправляют в обратный путь. Иногда, впрочем, они принимают странников в свои ряды, и открывают им неведомые ранее пути надежды, ведущие к Вознесению.

Перевозчики, Спектры, пираты душ, работорговцы и странные существа из других миров так же время от времени посещают Далекие Берега. Говорят, что многие Перевозчики до сих пор направляют души мертвых к уготованным им Далеким Берегам, и некоторые из этих островов являются не более чем перевалочными пунктами для Перевозчиков. Некоторые даже утверждают, что Сияющие, которые создали изначальные Проходы, теперь правят многими из этих островов.

Тем не менее, правдивыми могут быть и истории о Спектрах, которые устанавливают свою фанатичную власть над определенными королевствами, напоминающими самые различные преисподние – пускай даже некоторые из них могут с виду напоминают райские сады – как, впрочем, и рассказы об отвратительной работорговле, которой занимаются пираты душ под прикрытием религиозных обращений и пополнений паствы. Пираты душ нередко используют стигийских Жнецов

в качестве посредников для закупки Лемуров, которые продаются под видом "новообращенных" в различные королевства Далеких Берегов.

Другие Земли Мертвых

Стигию, так же известную, как Темное Королевство Железа, сложно назвать единственным пристанищем Неупокоенных Мертвецов. Представители других культур, отличных от западной, обладают своими собственными представлениями о посмертном существовании, как, впрочем, и Подземными Мирами, каждый из которых так же реален и могуществен, как сама Стигия. Известные под общим названием "Темных Королевств", эти миры достаточно многочисленны и различны, и многие из них настолько далеки от Стигии, что немногие западные призраки вообще догадываются об их существовании.

К числу тех известных Королевств, с которыми наиболее часто пересекаются интересы Иерархии, относятся Нефритовая Империя (больше известная среди своих жителей под именем Желтых Источников) и Темное Королевство Слоновой Кости (или же Буш Призраков). Каждое из них в прошлом воевало и заключало договоры со Стигией, что чаще всего было связано с юридической принадлежностью душ, происходящих из соответствующих частей Мира Живых.

Кроме этого, в глубинах Бури можно найти и другие Земли Мертвых: Карту, Море-которое-не-знает-Солнца, Свар и многие другие владения. Каждое из этих мест отражает трактовку смерти, присущую определенной культуре, и законы, которые управляют существованием призраков в Стигии, вполне могут действовать по-другому в их пределах (если, конечно же, они вообще будут действовать).

Некрополи

Во всех человеческих городах есть определенный район, который при одном своем упоминании вызывает реакцию из разряда "Вы точно не захотите отправиться ТУДА". В большинстве случаев, именно там находится местный Некрополь.

Некрополь представляет собой город мертвых, место, в котором собираются призраки и где чаще всего появляются Нихили. В Землях Теней это многолюдный и беспокойный центр активности, так как в определенную часть дня – или ночи – здесь собирается большая часть призраков того или иного города. В свою очередь, Быстрые считают улицы и разрушающиеся здания, являющиеся отражением Некрополя в Землях Живых, пугающим и странным местом, предпочитая как можно реже навещать здешние заброшенные квартиры, где раздается лишь писк крыс и других грызунов.

Большинство Некрополей считается колониями Стигии и, так или иначе, входит в сферу влияния Иерархии. Некрополи Иерархии, разделенные на Домены и объединенные вокруг центра в виде Цитадели, представляют собой места, отличающиеся относительной стабильностью и порядком. В свою очередь, Некрополям Ренегатов присущ гораздо более беспокойный и непостоянный характер. Здесь можно получить практически любые услуги (хотя, конечно же, за соответствующую плату), но, в то же время, неосторожный призрак постоянно рискует попасть здесь в рабство или горнило кузницы.

Домены

Доменом называется определенное пространство, которое может контролировать призрак или Круг призраков. Официальным распределением Доменов в Некрополях занимается Иерархия, нередко отмечающая границы территории, контролируемой местной Цитаделью, с помощью обездвиженных Невольников, превращенных в пылающие факелы.

На неофициальном уровне большинство призраков именует своим Доменом всю территорию, прилегающую к их Пристанищам, которая принадлежит им если не de jure, то de facto (она так же может называться "участком" или "районом"). Хотя большая часть этих Доменов Ренегатов не признается местными представителями Иерархии, Легионерам в основном хватает ума для того, чтобы соваться туда лишь в составе больших отрядов или не соваться вообще.

Полуночный Экспресс

Полуночный Экспресс, гудящий в черноте Стигийской ночи, представляет собой уникальное транспортное средство, подобных которому Подземный Мир еще не знал. Созданный Перевозчиками из Артефакта в виде исполинского парового локомотива, Экспресс состоит из сотен соединенных железнодорожных вагонов, большая часть которых заполнена призраками, стремящихся добраться до какой-то части Земель Теней, найти работу или попросту укрыться подальше от любопытных взглядов. Сами вагоны связаны с различными периодами истории локомотива, и единственным, что объединяет их друг с другом, является то, что каждый из них в свое время был уничтожен и участь его была воистину ужасающей.

Экспресс, который возглавляет Локомотив #13, прибывает на каждую станцию ровно в полночь, хотя то, как при этом ему удается сделать сразу несколько остановок в это же время в одном и том же часовом поясе, остается загадкой для большинства призраков. Более того, далеко не все вагоны присутствуют на каждой из остановок; в результате этого, призрак, который хочет сойти в Некрополе Нью-Йорк, может с ужасом обнаружить, что его вагон так никогда и не доберется туда, невзирая на то, что следующий вагон без каких-либо проблем будет набирать пассажиров на Центральном вокзале. Поезд останавливается на всей территории Иерархии, как, впрочем, и в Сингапуре и Буре. Призраки также могут заказать остановку в особом месте, но за это им придется внести дополнительную плату.

Цитадели

Самое большое и надежное Пристанище Некрополя принято называть Цитаделью и это место нередко выполняет те же самые функции, что и средневековый замок. Будучи одновременно опорными пунктами на случай возможного вторжения и коммерческими центрами, Цитадели представляют собой сердца и разумы своих Некрополей. Хотя большинство Цитаделей очень сильно отличается от классических крепостей или твердынь, они продолжают оставаться надежной опорой Иерархии в борьбе со Спектрами, Ренегатами или Еретиками.

Обычно Цитаделям в Землях Плоти соответствуют заброшенные склады или жилищные комплексы, выработанные шахты, свалки или любые другие пустынные места, связанные с разложением и разрушением. Тем не менее, в Землях Теней цитадели чаще всего укреплены Реликвиями в виде балок и бревен, или же изготовленными из душ контрфорсами и кирпичами. Каждая Цитадель возводилась с

расчетом на то, чтобы она могла выдержать безумную ярость Вихря; Цитадель, которая не сможет выстоять перед одним из этих штормов, не заслуживает того, чтобы называться Цитаделью.

Неупокоенные

Моя голова тяжела и руки мои слабеют,
И то, что двигаюсь я, не делает мое тело живее.
-Перси Биши Шелли, Смерть в Жизни: Отрывок

Страсть, которая сильнее смерти, и опасности, которые заставляют смерть казаться чем-то обыденным и банальным: вот фундаментальные основы жизни после смерти. Во многих отношениях призраки существуют в мире крайностей. Ценой неудачи для них является полное и необратимое уничтожение, но, в то же время, в случае успеха они могут обрести вечную любовь и блаженное Вознесение.

Помимо этого, существование призрака можно в полной мере назвать одним бесконечным кошмаром. Все образы мира живых искажаются прикосновением смерти, и даже самые прекрасные цветы кажутся запятнанными Забвением. Сам Подземный Мир вызывает постепенное омертвение всех органов чувств; здесь очень редко встречаются яркие цвета, если, конечно же, не считать ненасытного пламени кристаллов душевного огня или ослепительной зелени глаз Солисторов. Все это не проходит просто так, ибо вездесущая Тень постоянно старается ухудшить и без того не самую лучшую ситуацию. Забвение угрожает призракам как изнутри, так и снаружи, и многие Неупокоенные, в конце концов, приходят к выводу, что им легче отказаться от борьбы и позволить Пустоте поглотить их.

С другой стороны, находятся и те, кто отчаянно хватаются за возможность еще раз прожить хотя бы некоторое подобие жизни. Считающие, что они получили второй шанс исправить ошибки, совершенные ими при жизни, или же, возможно, просто слишком упрямые для того, чтобы отдаться Забвению, эти призраки стараются наилучшим образом использовать свое посмертное существование.

В Землях Плоти часто говорят о вечной любви и дружбе, но лишь в Землях Теней они действительно становятся возможными. Призраки, которым хватит безжалостности для того, чтобы, не останавливаясь ни перед чем, идти к своей цели, смогут обрести там богатство и власть; кроме того, многие также стремятся к духовной трансформации. Тайны Земель Мертвых манят отважных исследователей, как и удивительные королевства Бури и Далеких Берегов, которые не видел еще ни один смертный. Обладающие силами, именуемыми Арканои, Неупокоенные способны проводить целые столетия, оттачивая свои умения или же используя их для взаимодействия с живыми. Многие призраки нередко пересекают Саван, преследуя при этом самые различные цели. Некоторые из них стремятся завершить незаконченные при жизни дела или же защитить те вещи или людей, которые были им некогда дороги. Другие призраки просто стараются развлечься, играя в полтергейстов или вторгаясь в грезы смертных исключительно ради собственного увеселения. Овладение Быстрыми, благодаря которому призракам удается ощутить забытые радости и наслаждения, является исключительно популярным времяпровождением, хотя Неупокоенные также время от времени практикуют месть из могилы – если, конечно же, им предоставляется такая возможность. Кроме того, не следует забывать о противостоянии с Забвением и его прислужниками, борьбе, которая, как считают некоторые души, ведется на благо

всего мироздания. В результате этого, вполне закономерно, что для призраков смерть становится лишь только началом.

Метафизика

Призраки вынуждены вечно существовать на грани между жизнью и Забвением и их мировоззрение во многом отражает это удивительное состояние. Отделенные от Земель Живых одним лишь Саваном, они, тем не менее, оказываются навсегда разделены с теми, кого они любили. С другой стороны, каждое действие, мысль и слово призрака направлены против неумолимого влечения Забвения, отвергая тем самым бесконечную Пустоту. Именно это равновесие между жизнью и чем-то худшим, нежели смерть, приходится поддерживать Неупокоенным – во всяком случае, до тех пор, пока у них остается такая возможность.

Большинство призраков отчаянно желает прикоснуться к Землям Плоти, вне зависимости от того, насколько строгими являются запреты Диктум Мортума. Тем не менее, это не всегда оказывается так уж легко сделать, так как сама природа существования Неупокоенных в значительной степени усложняет для них преодоление Савана. Предметы в Землях Плоти обретают исключительную прочностью и твердость – во всяком случае, с точки зрения призраков; в результате этого, Неупокоенному Мертвецу вряд ли удастся сдвинуть с места какой-либо объект, принадлежащий реальному миру, но благодаря минимальной затрате Корпуса он может попросту дематериализоваться и пройти через него. К примеру, если призрак пытается сдвинуть с места припаркованную машину, то все его усилия, скорее всего, не принесут никаких результатов, и ему вряд ли удастся переместить ее хотя бы на несколько дюймов. С другой стороны, если стояночный тормоз внезапно соскользнет и машина начнет ехать вперед, она попросту пройдет через призрака, не причинив ему (практически) какого-либо вреда.

Конечно же, призраки уже очень давно обнаружили способы более конкретного и ощутимого воздействия на реальный мир. Некоторые Арканои позволяют Неупокоенным Мертвецам оказывать влияние на Земли Плоти, а то и переходить туда; именно с этим связаны легенды о полтергейстах, загадочных появлениях призраков и духах, поселяющихся в машинах. Все эти феномены, так или иначе, связаны с призраками, воля которых сумела преодолеть Саван.

Хотя очень немногое в реальном мире может нанести значительный вред Корпусу призрака, ситуация в Подземном Мире обстоит несколько иначе. Неупокоенный Мертвец может без труда уклониться от предмета, существующего в Землях Плоти, или же попросту пройти через него, тогда как вещи, находящиеся в Подземном Мире (Реликвии, Артефакты, другие призраки и так далее) являются для него более, чем реальными. Стальной клинок может беспрепятственно пройти через Корпус призрака, не нанеся ему при этом особенного вреда; в свою очередь, клинок из душевной стали в руках Легионера может аккуратно рассечь призрака надвое. Стигийская сталь (или любой другой металл, выкованный из материи душ), Артефакты, Реликвии, другие призраки, Спектры, обитатели Бури, даже духовная магия живых: все это может оказать достаточно сильное, и не всегда приятное воздействие на Неупокоенного Мертвеца.

Страсти и Оковы

Страсти и Оковы являются тем, что определяет и поддерживает существование призрака. Вкратце можно сказать, что Оковы являются определенными объектами в

Землях Плоти, которые представляют наибольшее значение для призрака, тогда как Страсти отражают то, чем он больше всего хотел бы заниматься.

Оковы привязывают призрака к Землям Теней, образуя нечто наподобие якорей, удерживающих его душу в Землях Плоти, благодаря чему у него появляется возможность сопротивляться влечению Забвения. С помощью Оков призрак может погружаться в целительную Дрему и, зачастую, ему гораздо легче использовать свои Арканои именно возле них. С другой стороны, если Оковы оказываются повреждены или уничтожены, то последствия этого для призрака могут оказаться воистину катастрофичными. Более того, лишенные Оков призраки больше не могут находиться в Землях Теней, и потому каждый из Неупокоенных Мертвецов всячески стремится защитить их.

Страсти, в свою очередь, представляют собой те наклонности, которым следует после смерти призрак. В некоторой степени, их можно назвать эмоциональными императивами, которые направляют и поддерживают его существование. В основе каждой Страсти лежит определенная эмоция: следуя велениям своей Страсти (или же непосредственно соприкасаясь с чувством, на котором основана его Страсть), призрак получает энергию, именуемую Пафосом. Без Пафоса призрак не может использовать свои Арканои, и теряет способность восстанавливать Корпус. Таким образом, создание препятствий для реализации Страстей и заботе об Оковах, является, возможно, наихудшим из числа неспешных мучений, которым может быть подвергнут Неупокоенный Мертвец.

Статус и Общество

Теперь когда я мертв
Мой агент наконец-то сказал,
Что он хочет пообедать со мной
-Френч, Фрис, Кайзер и Томпсон,
Теперь когда я мертв

К сожалению, тот факт, что мертвые, у которых были многие столетия для решения сложнейших моральных дилемм и величайших загадок вселенной, решили вместо этого погрузиться в создание жестких и закостенелых социальных структур, посвятив большую часть своего посмертного существования соблюдению мельчайших деталей этикета и социальных норм, сложно назвать чем-то удивительным или странным. Конечно же, положение в обществе Неупокоенных напрямую зависит от силы призрака, но, кроме того, не следует забывать о возрасте, уровне владения различными Арканои и свободе действий. Старый и могущественный призрак, который поддерживает существование своих Оков и, соответственно, может возвращаться в Земли Теней из Стигии, безусловно, будет пользоваться большим уважением, нежели обладающий схожими возможностями Неупокоенный Мертвец, Оковы которого давно уже превратились в прах.

С течением лет призрак постепенно поднимается в иерархии мертвых, результатом чего становится то, что социальная мобильность между "рангами" Неупокоенных Мертвецов является достаточно распространенной. С другой стороны, значительная замкнутость и скрытность некоторых призраков (особенно, крайне замкнутых Костяков Стигии) отличается удивительным сходством с социальной динамикой, прослеживающейся в перерывах между занятиями в средней школе. В результате этого, одни призраки отказываются общаться с другими призраками,

которые не отличаются должным возрастом, властью или набором Арканои. Именно стигийские Костяки в основном отвечают за поддержание строгих социальных разграничений между Домемами и Костяками, Анфанами и Лемурами, Невольниками и всеми остальными Неупокоенными Мертвецами.

Социальный статус

Анфаны – Анфаны являются недавно умершими, которые еще не успели освоиться в Землях Теней. Их посмертный возраст обычно варьируется от нескольких дней до нескольких недель, и они покрыты Оболочкой из плазмы, которая удерживает их в полусознательном состоянии, в результате чего они не могут в полной мере воспринимать окружающую действительность. Эта Оболочка также искажает работу органов чувств и разума, в результате чего первые дни посмертия призрак проводит в усыпляющем и сбивающем с толка мареве расплывчатых образов и доносящихся откуда-то издалека голосов. До тех пор, пока он не освободится от Оболочки с помощью другого призрака, Анфан лишен возможности ясно видеть, слышать и мыслить. Очень немногим счастливчикам удается самостоятельно избавиться от Оболочки, хотя замечено, что обычно к их числу относятся те Анфаны, которые отличались исключительной силой воли при жизни.

Трутни – Именно эти Неупокоенные Мертвецы являются основой для появления большинства историй о призраках, распространенных среди обитателей Земель Плоти. Лишенные разума и воли Трутни полностью забывают свою прежнюю личность. Фактически, они оказываются привязаны к месту своей гибели. Трутни способны лишь без конца воспроизводить события, которые привели к их кончине, механически повторяя те действия, которые они совершали в последние свои мгновения среди живых. Пристанища, населенные Трутнями, считаются золотой жилой для Жнецов.

Невольники – Принадлежащие к числу одних из самых несчастных обитателей Мира Мертвых, эти призраки вынуждены служить другим Неупокоенным Мертвецам. Некоторые из них были пленены и насильно отправлены в рабство, тогда как другие стали Невольниками в результате своих преступлений, причем как реальных, так и придуманных. Некоторые призраки добровольно становятся Невольниками, стремясь подобным образом выплатить свои долги. Хотя подобная служба обычно имеет лишь временный характер, многие Невольники к немалому своему недовольству обнаруживают, что данный пункт в их контрактах попросту игнорируется их хозяевами.

Невольники обычно заковываются в кандалы и перемещаются исключительно под присмотром своих хозяев. Хотя некоторые вариации Кодекса Харона запрещают дурное отношение к Невольникам, подобные действия редко осуждаются или наказываются. Тень Невольника нередко испытывает садистское удовольствие от страданий, которые приходится испытать Душе, и потому Невольники становятся жертвами Страданий и махинаций Теней гораздо чаще, нежели перекованные или свободные призраки.

Лемуры – Так называют тех призраков, Оболочки которых уже удалены и которые сохраняют большую часть своих Оков. Чаще всего они достаточно молоды (во всяком случае, в плане продолжительности своего посмертия), в результате чего более пожилые и уважаемые призраки считают их незрелыми и недисциплинированными. Именно Лемуры составляют большинство призраков, живущих в Землях Теней, так как они стараются держаться поближе к своим Оковам.

Домемы – Домемами называют призраков, которые больше не могут свободно посещать Земли Теней и, в свете этого, вынуждены ограничивать свои передвижения

Стигией и другими безопасными островками стабильности, расположенными в Буре. Хотя большинство Домемов являются достаточно старыми призраками, некоторые из них вполне могли бы называться Лемурами, если бы не тот факт, что их Оковы уже перестали существовать. Призрак, умерший всего пять лет назад, и лишившийся всех своих Оков в ходе одного единственного пожара, автоматически получает статус Домема, так как он больше не может находиться в Землях Теней. С другой стороны, эти "выскочки" из числа Домемов вряд ли будут пользоваться таким же уважением, как старейшие из Неупокоенных Мертвецов.

Обычным уделом многих Домемов становится путешествие в Стигию, где они поступают на службу в постоянно расширяющийся бюрократический корпус Иерархии. Ренегаты и Еретики лишены подобной возможности, и потому их переход в число Домемов способен привести к самым непредсказуемым последствиям, начиная всепоглощающим поиском Вознесения, и заканчивая кузницами душ. "Домемизм" является достаточно популярной среди некоторых банд Ренегатов тактикой, суть которой заключается в очищении ближайшего Некрополя от самых талантливых или опасных представителей Иерархии, посредством обнаружения и уничтожения их Оков.

Костяки – Будучи старыми и могущественными призраками, Костяки ухитряются поддерживать существование своих Оков, что позволяет им посещать Земли Теней. Большинство Костяков также посещает время от времени глубины Бури, включая Далекие Берега и, возможно, даже Лабиринт. Вызывающие страх и уважение своими познаниями и силой, Костяки обладают значительным влиянием в обществе мертвых, степень которого является несколько непропорциональной их численности.

Владыки Смерти – Эти могущественные призраки некогда были Сенаторами Харона, следуя обычаю римской Республики. После воссоздания Стигии в качестве Империи, каждый Владыка Смерти обзавелся своим собственным Легионом и троном, с которого он мог вершить судьбы своих подданных. Тем не менее, в отсутствие железной воли Харона, Владыки Смерти погрузились в пучину хаоса и раздоров, используя свои Легионы для противостояния друг другу, так как каждый из них стремится занять место нового Императора Стигии. Учитывая то, что Владыка Смерти, обладающий наибольшим количеством душ, также обладает самой большой властью, соправители Стигии нередко вмешиваются в дела смертных, стремясь вызвать как можно большее количество смертей определенного типа, что, в свою очередь, пополняет ряды их собственных Легионов новыми рекрутами.

Жнецы

Жнец в зависимости от сложившихся обстоятельств может стать лучшим другом Анфана или же его худшим кошмаром. В сути своей, Жнец является призраком, который освобождает другого призрака от его Оболочки, способствуя его "рождению" в Землях Теней. Многие из них относятся к числу добрых душ, которые стремятся облегчить переход к новому существованию, ожидающий Анфанов; другие являются вербовщиками культов Еретиков, Легионов Иерархии или банд Ренегатов. Все эти профессиональные (и аматорские) Жнецы относятся к своим подопечным достаточно неплохо, посвящая их в законы Подземного Мира и помогая приспособиться к существованию по эту сторону Савана.

Другие Жнецы отличаются гораздо меньшей добротой. Будучи работорговцами Мира Мертвых, они Пожинают новые души для того, чтобы выручить за них самую высокую цену на рынках Некрополей. Души являются не только деньгами, но и наиболее распространенным ресурсом Подземного Мира, и для многих Жнецов-

работорговцев сбор Анфанов с последующим заковыванием их в цепи становится основным средством заработка.

Жнецы нередко соперничают друг с другом за право владения местами, подобными больницам, тюрьмам или домам для престарелых. Более изобретательные из них стараются устроиться в машинах скорой помощи, тогда как искушенные в Арканосе Фатализм Жнецы демонстрируют неприятное свойство всегда оказываться в нужном месте в нужное время. Жнецы постоянно стараются присвоить себе места, обладающие значительными запасами душ, и когда на кону оказывается большая добыча, то насилия удается избежать далеко не всегда.

Загробное имущество

И ты, земля, да сохранишь,
богатства эрлов, что при жизни,
герои уберечь не смогли.
-Беовульф, перевод С.А.Дж.Бредли

Даже смерть не может избавить человека от врожденного стремления к материальным богатствам. Тот факт, что призраки не могут прикоснуться к предметам, которыми они некогда владели, еще не означает того, что они больше не желают этого, или же не пытаются обрести богатство по эту сторону Савана. Даже в Мире Мертвых существует достаточно оживленная экономика, хотя взаимные фонды и биржевые опционы больше не играют в ней жизненно важную роль. Вместо этого, она представляет собой систему обмена, основанную на душах и Реликвиях, двух категориях предметов, которыми могут владеть обитатели Подземного Мира.

Основная масса предметов, которые существуют в Подземном Мире, изготовляется из душ посредством одного из двух процессов. Воистину несчастные призраки – Невольники, преступники, Спектры или те души, которым попросту не повезло – отправляются в кузницы душ, где из них производят монеты, клинки и другие предметы повсенощного использования. Иногда эти расплавленные души соединяются с тем, что принято называть "смертной рудой", уникальной разновидностью ископаемых Подземного Мира, которая добывается на Венозной Лестнице. С помощью подобных металлургических операций производятся специализированные материалы, использующиеся обычно для строительства или ведения войны.

Другие несчастные души оказываются в руках тех призраков, которые владеют Арканосом Ваяние, в результате чего они превращаются в факелы, мебель или подобные предметы, которые, так или иначе, являются необходимыми для посмертного существования обитателей Подземного Мира. Разница между двумя разновидностями этих преобразований довольно проста: все то, что в Землях Плоти обычно изготовляется из металла или камня, заменяется вещами, изготовленными в кузницах душ, тогда как те предметы, аналоги которых в Мире Живых производятся из дерева или менее прочных материалов, создаются с помощью Ваяния.

Помимо этого, в Подземном Мире существует еще одна категория вещей, которые принято называть Реликвиями. Они представляют собой воспоминания о различных предметах, которые пересекают Саван после того, как их оригиналы в Землях Плоти подвергаются уничтожению. Чем сильнее оказывается эмоция, которую вызывала Реликвия перед своей гибелью (хорошим примером может послужить горячо любимый тряпичный единорог или ненавистный кожаный ремень, использовавшийся в

дисциплинарных целях), тем полнее она переходит в Земли Теней после того, как в Мире Живых этот предмет превращается в прах. Большинство зданий в Землях Теней, в действительности, относится к числу Реликвий; оставшиеся были построены из материалов, изготовленных в кузницах душ.

Некоторые призраки, оказавшиеся в Подземном Мире сравнительно недавно, приходят в ужас после того, как узнают об истинной природе здешней экономики, но, спустя некоторое время, большая часть их моральных терзаний сменяется своеобразным прагматизмом. Кроме того, всегда можно найти множество не менее благородных и принципиальных оправданий столь материалистического отношения к духовным материям: в конце концов, каждая душа, которая подвергается обработке в кузнице душ, уже не сможет погрузиться в Забвение; многие кузнецы душ считают, что процесс выковывания навсегда избавляет призрака от его Тени; и так далее, хотя, в конечном счете, это отношение объясняется исключительно удобством сложившейся ситуации, и отсутствием минимального желания что-либо менять.

Души

Все в Подземном Мире начинается с душ и заканчивается ими же. Души представляют собой источник богатства, они же являются главным ресурсом Мира Мертвых и, наконец, именно души питают Забвение. Для того, чтобы предотвратить последнее, Владыки Смерти (в точности следующие при этом примеру самого Харона) объявили о том, что слабые, лишенные Страстей и бесполезные души будут подвергаться перековыванию. Призрак, который стал одним из камней в брусчатке Прохода, уже не сможет усилить Забвение; Ренегат, превращенный в подушку, не сможет устраивать засады Легионерам, отправляя их навстречу ужасающим Страданиям. Главное, не стоит забывать о том, что упоминание о богатстве, нажитом некоторыми призраками в результате торговли душами, считается моветоном.

Реликвии

Реликвии представляют собой воспоминания, обретающие форму в Подземном Мире. Будучи единственными предметами по эту сторону Савана, которые не производятся из душ, Реликвии относятся к категории тех вещей, которые пробуждали великие страсти при жизни и продолжают свое существование даже в том случае, если они подвергаются физическому уничтожению. Даже после своего исчезновения в Землях Плоти, Реликвия может существовать на протяжении многих столетий в Землях Теней.

Впрочем, один лишь факт уничтожения чего-то в Землях Плоти еще не означает того, что этот предмет автоматически становится Реликвией. Для того, чтобы пересечь Саван, та или иная вещь должна вызывать сильные эмоции еще до момента своего исчезновения. При этом не имеет абсолютно никакого значения, связаны ли эти эмоции с любовью, ненавистью или страхом. Достаточно распространенными Реликвиями являются тряпичные звери и залатанные бейсбольные рукавицы, хотя среди них также встречаются ножи, наручники и здания, подобные школам или тюрьмам. Именно сила вызываемых предметом эмоций определяет то, возродится ли он в качестве Реликвии после того, как его физическая оболочка в Землях Плоти окажется уничтожена или погребена в земле.

Создание Реликвии представляет собой достаточно простой процесс: предмет, который вызывал сильные эмоции, должен быть уничтожен или похоронен. Те предметы, которые не были объектами сильного эмоционального отклика, не

становятся Реликвиями; к примеру, в Мире Мертвых можно встретить очень немного Реликвий, представляющих собой рыбные консервы из тунца. Предмет, который становится Реликвией, появляется в Землях Теней лишь после своего уничтожения или погребения, причем обычно это происходит там же, где он впервые встретился со своим владельцем. Реликвии нередко переходят в Подземный Мир одновременно со своим создателем, как если бы они специально дожидались того, чтобы он пришел туда и забрал их. Распространенным обычаем Мира Мертвых является дар в виде Реликвии, который вручается Жнецу после Жатвы, особенно в том случае, если Жнец был настолько любезен, что сразу же не продал найденного им Анфана в рабство.

Тем не менее, в конце концов, исчезают даже Реликвии. Чем сильнее оказываются эмоции, которые порождают их, тем дольше они существуют и тем более прочными являются. Однако, в конечном счете, все Реликвии, за исключением самых могущественных предметов, теряют свою форму и медленно растворяются, оставаясь, по большей части, неоплаканными своими владельцами.

Большинство Реликвий сложно назвать полезными с точки зрения "выживания" в Землях Теней. В действительности, большая их часть оказывается незначительными предметами, которые представляли немалую важность для кого-то, вроде книги "Что-то страшное грядет" с автографом автора, любимого медальона или плюшевого мишки, который когда-то был исключительно дорог, а затем остался в доме, дожидаясь будущих детей своего прежнего владельца. Подобные Реликвии обычно существуют не более нескольких десятилетий, после чего исчезают.

Более могущественные Реликвии, подобные работающим компьютерам, огнестрельному оружию, автомобилям и другим подобным вещам, встречаются гораздо реже и нередко существуют в Подземном Мире не более десяти лет. Пренебрежительно именуемые "игрушками" Костяками и Домемами, подобные Реликвии требуют вложения Пафоса для воспроизведения тех действий, которые они осуществляли в Землях Плоти. Реликвия-компьютер, которая не была наполнена Пафосом, представляет собой прямоугольную коробку; Реликвия-компьютер, которая получила свою дозу сока, может воистину творить чудеса.

Кроме того, существуют Реликвии, обладающие практически легендарным статусом и способные существовать на протяжении столетий, если не тысячелетий. Среди подобных предметов можно упомянуть кинжал Брута или мольберт Леонардо да Винчи, которые пробуждали страсти такой силы, что этих страстей хватило для того, чтобы поддерживать их существование на протяжении многих веков.

Предметы из душевной стали

Кузницы Мастеровых постоянно нуждаются в новых душах. Существует очень много вещей, которые отчаянно необходимы обществу Стигии, но, в то же время, не поступают в Подземный Мир в качестве Реликвий (или же поступают в недостаточном количестве) – примером этого могут послужить мечи, бетонные блоки и подобные им предметы – и которые, в результате этого, необходимо как-то производить. К сожалению, единственным ресурсом, который подходит для данных целей, является плазма, из которой состоят Корпора мертвых.

Выковывание душ требует, чтобы призрак был лишен чувствительности и воли (в той степени, в которой это возможно без создания чрезмерной угрозы поглощения его Забвением), после чего его Корпус помещается на кристаллы душевного пламени, где становится мягким и податливым. Затем, Мастеровой начинает обрабатывать его своим молотом, придавая несчастному призраку абсолютно новую форму. Искусные кузнецы душ (которые обычно, так или иначе, связаны с Гильдий Мастеровых)

способны создавать предметы невообразимой красоты и изящества, как, впрочем, и брусья или нагрудные пластины, необходимые в бесконечной войне с Забвением.

Иногда кузнецы душ смешивают необработанный материал душ со смертной рудой, добытой на Венозной Лестнице, или же обнаруженной в глубинах Бури. Стигийская сталь, состоящая из плазмы, смертной руды и, предположительно, соскобленного со стен Лабиринта вещества, представляет собой самый прочный материал, который встречается в Подземном Мире. Другие сплавы обладают различными свойствами, зависящими от их состава. "Душевная сталь" представляет собой сленговое название расплавленных призраков, которые не подвергались какой-либо иной обработке, и, в силу этого, являются самым распространенным продуктом кузниц Стигии.

Предметы, выкованные из душ, обычно изнашиваются гораздо медленнее, чем Реликвии, отличаясь постоянством и прочностью, которые исключительно высоко ценятся в Подземном Мире. С другой стороны, многие призраки утверждают, будто бы они слышали, как принадлежащие им предметы из душевной стали издавали стоны или тихий плач, и некоторые даже клялись, что их драгоценные Артефакты разговаривали с ними.

Процесс выковывания души является необратимым и большинство призраков может лишь молиться о том, чтобы сознание перекованной души действительно оказывалось навсегда уничтоженным в ходе этого процесса.

Артефакты

Артефакт – это всеобъемлющий термин, использующийся по отношению к любому предмету Подземного Мира, обладающему особыми свойствами. Некоторые Реликвии также являются Артефактами, но многие вещи, относящиеся к этой категории, создаются уже по эту сторону Савана. Будучи очень редкими и исключительно желанными, могущественные Артефакты представляют собой воистину бесценные сокровища, существующие в Землях Мертвых.

Артефакты-Реликвии очень сложно создавать и еще сложнее использовать. Для того чтобы наполнить подобную Реликвию силой, требуется страсть множества Быстрых; кроме того, необходимым атрибутом данного процесса является вера всех этих смертных в то, что упомянутый предмет обладает некими уникальными свойствами. После этого предполагаемая Реликвия должна быть уничтожена, а затем свободно пересечь Саван и появиться в Подземном Мире. Эскалибур, Святой Грааль, Ларец Завета и Мадам Гильотина являются прекрасными примерами подобных Артефактов. В отличие от большинства Реликвий, Артефакты-Реликвии никогда не растворяются.

Другие разновидности Артефактов производятся в кузницах душ. Эти предметы, выкованные в кузницах Мастеровых и усиленные с помощью Арканои, являются более распространенными в Подземном Мире (пускай даже в относительной степени). Маски, указывающие на положение их владельца в Иерархии, и мечи Анакреонов, нередко относятся к числу подобных Артефактов. Из-за огромной затратности производства этих предметов, кузнецы душ исключительно внимательно относятся к выбору предполагаемых заказчиков.

В некоторой степени любой предмет, произведенный посредством выковывания душ, представляет собой Артефакт, но никто, в действительности, не называет выкованный из души кирпич Артефактом. Обычно это название используется лишь по отношению к уникальным и могущественным предметам.

Стандартный набор предметов

Существуют определенные вещи, с которыми, так или иначе, знаком каждый из призрачных обитателей Стигии. Это базовые орудия выживания по эту сторону Савана, и каждый Анфан, которому удается избежать Жнецов, очень скоро узнает об их существовании.

Оружие – В силу своеобразных экономических реалий в Подземном Мире чаще всего используются классические разновидности вооружения. Использование Реликвий-ружей требует обязательного применения Пафоса, а Реликвии из числа амуниции являются крайне редкими, следствием чего становится то, что большинство призраков использует мечи, ножи и подобные им предметы вооружения. Изготовление клинков и доспехов из душ является достаточно несложным занятием, и, кроме того, многие призраки попросту наслаждаются ощущением, которое вызывает у них висящий на поясе меч, или кинжал, спрятанный в сапоге.

Богато украшенное оружие считается символом статуса, хотя наиболее высоко в Подземном Мире ценятся клинки-Реликвии и клинки-Артефакты. Известно несколько случаев, когда между Некрополями начинались небольшие войны за право владеть легендарными Артефактами, относящимися к категории вооружения.

Оболы – Основной денежной единицей Стигии является обол. Выкованный из одной души, обол представляет собой единственное платежное средство, оборот которого допускается законом на территории Стигии. Большинство банд Ренегатов и Еретиков также прибегает к использованию оболов в силу отсутствия у них какой-либо приемлемой альтернативы.

В теории оболы могут разрезаться в тех случаях, когда кому-то из призраков требуется дать сдачу, но разделенные части одного обола имеют неприятную тенденцию соединяться друг с другом при первой удачной возможности. С другой стороны, случайным образом подобранные кусочки различных оболов никогда не соединяются. Некоторые из наиболее мягкосердечных призраков уже отказались от споров, относительно моральной целесообразности платы в пол-обола в пользу размышлений на тему того, какое воздействие на перекованные души оказывает разделение оболов на четыре четверти.

Кандалы и Цепи – Хорошо известные орудия Жнецов, к числу которых относятся кандалы и цепи, находят в Подземном Мире самое различное применение. Их основным предназначением является сковывание и удержание призраков. Многие цепи специально усиливаются для того, чтобы помешать призракам использовать их Арканои для побега; другие используются в качестве модных украшений наиболее изысканными Домемами. Немногие предметы вызывают в Подземном Мире такую же ненависть как стигийские цепи; все Ренегаты, практически все Еретики и даже многие стигийские Лемуры считают их еще одним напоминанием о ненасытных кузницах душ.

Маски – Будучи исключительно популярными среди многих призраков, маски из душевной стали используются для сокрытия истинного обличья чиновников и высокопоставленных лиц Иерархии. Считающиеся бесценными в деле воспитания верности самой организации, а не ее руководителям, маски служителей Иерархии попросту передаются от одного чиновника к другому в ходе очередной ротации кадров. Даже Владыки Смерти отличаются от других призраков лишь своими масками и другими атрибутами власти; в конце концов, какая разница, кому в действительности принадлежат эти вещи.

Метки смерти

Еще много веков назад Перевозчики заметили, что некоторые призраки прибывают в Земли Теней со странными отметинами на их Корпора, которые можно было рассмотреть лишь с помощью Арканоса Фатализм. Эти метки были классифицированы на основании узоров, которые они образовывали, результатом чего стало выделение нескольких их разновидностей. Те, кто могли видеть эти метки, предполагали, что они представляют собой нечто наподобие родимых пятен живых людей, хотя на этом все сходство заканчивалось. Некоторые метки как будто бы были вырезаны в самом Корпусе призрака, тогда как другие несколько выступали из него, подобно зарубцевавшимся шрамам, а третьи напоминали обычные изменения в окраске кожи, чем-то схожие с татуировками.

Изначально у обитателей Подземного Мира сложилось впечатление, что между узорами и тем, каким был призрак при жизни, можно было проследить некую отдаленную связь. Перевозчики считали это лучшим указателем того, как именно каждый из призраков должен идти к Вознесению. Тем не менее, время и обстоятельства изменили эти взгляды. После изгнания Еретиков и осуждения идей Вознесения, признанных лживыми и вредными, изначальное предназначение меток стало игнорироваться, тогда как призраков начали классифицировать на основании обстоятельств их гибели. Теперь метки смерти используются для того, чтобы соотнести призрака с определенным Владыкой Смерти. Некоторые Неупокоенные заходят в этом даже слишком далеко, покрывая свои тела сложными и запутанными узорами, призванными продемонстрировать их верность своим повелителям и повелительницам.

Общество Мертвых

Прощай, моя наивная любовь. Услышь мои слова теперь. Ты будешь спать в одиночестве и видеть сны о многих, многих других. Они также являются частью тебя, частью нас. Растворись в них и оставь меня в покое.
-Томас Лиготти, Смерть Манекена

Человеческие существа являются социальными животными, и такое незначительное обстоятельство как смерть не может изменить этот факт. Среди Неупокоенных существует сложное и древнее общество, которому присущи войны, политические интриги, религиозный фанатизм, коммерция и все остальные вещи, которые без труда можно встретить на улицах городов живых. Призраки, которые понимают правила этого общества и учатся использовать их, действительно могут преуспеть, тогда как те, кому не удается принять его основополагающие принципы, отправляются в кузницы или Пустоту.

Общество призраков представляет собой любопытное собрание всего того, что когда-либо имело место в Землях Живых. Сама Стигия основывается на классическом афинском идеале, подкрепленном структурой Римской республики с элементами Империи, прикрытыми современными представлениями, накладывающимися на традиционный европейский феодализм. Опытные политические наблюдатели привыкли называть все это "неразберихой" и очень немногие пытаются спорить с ними. Ситуацию усложняет то, что многим стигийским призракам уже немало веков, и они абсолютно не собираются изменять свои убеждения с течением времени. Обсуждение политики Неупокоенных действительно может быть прекрасным уроком смертной – или посмертной – истории.

Круги

Круги представляют собой группы призраков, которые объединяются друг с другом ради взаимной защиты от работорговцев и Спектров. Круг во многом заменяет призракам семью, выступая основной ячейкой общества Подземного Мира и поддерживая своих представителей как в минуты триумфа, так и в тяжелейшие часы. Призраки, лишенные Кругов, обычно являются последними представителями распавшихся объединений или же обычными самоубийцами. Призрак, оставшийся без Круга, автоматически оказывается лишен поддержки Неупокоенных, способных присмотреть за его призрачной спиной, и потому вряд ли сумеет на протяжении долгого времени избегать всех опасностей посмертного существования.

Размер большинства Кругов варьируется от трех до тридцати призраков, хотя при этом их количество очень редко превышает три десятка. Представители одного Круга обычно привязаны к определенному Пристанищу (или Пристанищам), которые они разделяют друг с другом, напоминая при этом обычных смертных, проживающих в коммунальной квартире. Достаточно распространенной является ситуация, когда представители Круга принадлежат к различным фракциям Подземного Мира, что нередко приводит к внутренним противоречиям, которые разрушают Круг.

Политические интриги

Учитывая многие столетия, ожидающие их впереди, многим призракам не остается ничего другого, кроме как посвятить свое существование политическим играм. Учитывая то, что открытая война среди мертвых несомненно способствует Забвению, призраки стараются воздействовать на своих противников более скрытно и тонко, дабы не искушать ни судьбу, ни свои Тени. Тем не менее, один лишь факт того, что маневры и замыслы старых призраков не являются очевидными, еще не делает их менее смертоносными. Кузницы и Пустота получают свою законную долю тех, кто недооценивает силу своих врагов или последствия поражения.

Фракции

В сущности, Земли Мертвых западного мира разделены на три в равной мере антагонистичных фракции, хотя это едва ли подразумевает то, что каждый из здешних призраков питает отчаянную ненависть к своему соседу. Большинство Неупокоенных предпочитает строить отношения с подобными себе на индивидуальной основе, не слишком-то обращая внимание на политические пристрастия. Тем не менее, в каждой фракции находятся свои фанатики и подстрекатели, и выражение симпатий по отношению к Ренегату на глазах у "неподходящего" Легионера может стать билетом в один конец к вечному существованию в форме пепельницы.

Ренегаты являются бунтарями, которые восстают против каждого, кто пытается подчинить их своей воле, независимо от того, являются ли эти "поработители" представителями Иерархии, Еретиками или другими Ренегатами. Некоторые из них являются Иерархами, утратившими иллюзии относительно системы, которой они служили, другие – беглецами, которые ищут убежище, тогда как их товарищи по оружию вполне могут оказаться бандитами, политическими радикалами или же обычными свободомыслящими. Впрочем, независимо от того, приверженцами каких благородных идеалов являются некоторые из борцов за свободную Стигию, значительное количество Ренегатов представляет собой обычных преступников,

которые не понаслышке знают, что такое насилие, и как его применять. На каждого Ренегата, который проникает в Цитадель, чтобы вывести из строя тамошнюю кузницу душ, находится другой, который с радостью продаст вернувшегося с победой героя работорговцам.

К числу Еретиков относятся те призраки, которые стремятся достичь высшего состояния посредством Вознесения, с помощью Далеких Берегов или же за счет чего-то, ныне неизвестного. Это название относится к множеству разобщенных культов, которые отдают предпочтение религиозным убеждениям перед политическими. Впервые оно было использовано Хароном после раскрытия преступлений Сияющих. Иногда эти группировки объединяются в борьбе с жестокими Ренегатами или деспотичными прислужниками Иерархии, но эти случаи достаточно редки. Культы Еретиков обычно проводят больше времени в противостоянии друг с другом, вызванном желанием заполучить как можно больше потенциальных последователей или расхождениями в доктринах. К числу представителей этой фракции принадлежат как фанатичные святые воины и фанатики, так и внимательные опекуны и наставники, не говоря уже обо всех тех, кто находится между двумя этими полюсами. Тем не менее, их объединяет несокрушимая верность своим убеждениям, независимо от того, связаны ли они с Матерью-Богиней, древнегреческим пантеоном, Воплощением Хаоса, Яхве иудаизма или божествами, неведомыми в мире смертных. Превыше всего Еретики ценят новообращенных, так как каждая из их группировок абсолютно уверена в том, что ей и только ей известны тайны мироздания. К сожалению, многие из них являются марионетками Спектров или, что еще хуже, "богов" Далеких Берегов.

Иерархия является старейшей и самой могущественной стороной этого своеобразного треугольника. Ее наделил властью сам исчезнувший Харон. Правители Иерархии требуют уважения от каждого из обитателей Подземного Мира, используя Легионы для того, чтобы подкреплять подобные требования силой. Хотя Иерархия действительно может быть самой стабильной фракцией, она по праву считается самой закостеневшей и консервативной. Стены Некрополей удерживают Спектров, но за это приходится заплатить немалую цену. Большинство призраков на их улицах без сомнения принадлежит к Иерархии, что практически не отличает их от основной массы смертных горожан, подчиняющихся правовым нормам Мира Живых. Призраки Иерархии живут в соответствии со стигийскими законами, стойко выдерживая все ошибки и преследования со стороны бюрократии, которые считаются достаточной платой за защиту от фанатиков и Пожранных Тенью.

О Ренегатах

Всю свою жизнь я играл по правилам. Я платил налоги, не превышал скоростные ограничения на дорогах – вы же понимаете. Теперь я мертв и они говорят, что мне снова придется делать то же самое, и так будет продолжаться вечно?
-Амос Коултер, Ренегат, Нерегулярная Армия Дойла

Чаще всего слово "Ренегат" используется в качестве крайне широкого и всеохватывающего термина, относящегося к тем, кто противостоит Иерархии, но, в то же время, не принадлежит к организованному культу Еретиков. Большинство так называемых "Ренегатов" считает это определение оскорбительным и предпочитает использовать множество других имен, которые могут варьироваться от "Чужаков" до "Убирайся с моего пути". Обычно Ренегаты объединяются в условные (или

безусловные) банды, хотя их объединения также могут принимать форму странствующих отрядов наемников, уличных группировок или пацифистских коммун.

В Мире Мертвых не существует такой вещи, как "среднестатистический" Ренегат. У призраков всегда хватало причин для того, чтобы бросить вызов существующему строю, подобно тому, как это делают Ренегаты. Некоторые из них отказываются принимать отвратительную практику торговли душами, использующуюся Иерархией, тогда как другим нет особенного дела до того, кто находится у власти...если только это не Иерархия. Многие из них были бунтарями при жизни, а теперь попросту не желают меняться. Другие являются беглецами от правосудия Иерархии, предпочитающими опасную жизнь изгоя безмятежности вечного бытия украшением для лужайки. Кроме того, среди Ренегатов встречаются и те, кого можно назвать обычными бандитами, предпочитающими добывать оболы на Проходах, вместо того, чтобы получать их у капитана в Легионе.

Многие из этих банд представляют собой обычные отряды наемников, которые продают свои клинки и услуги каждому, кто согласится уплатить их цену, включая даже Иерархов, которые временно лишились поддержки Легионеров. С другой стороны, многие объединения Ренегатов представляют собой миролюбивые общины, старающиеся укрыться от хаоса и жестокости Подземного Мира. Именно эта неорганизованность срывает периодические попытки некоторых Ренегатов выступить единым фронтом и, в конечном счете, играет на руку Иерархии.

Основным источником разногласий между Иерархией и Ренегатами является классическая классовая борьба. Неотъемлемой частью жизни в Стигии является некоторый снобизм, присущий представителям "правящего" класса Мира Мертвых, и многие Иерархи верят, что имеют полное право делать с Ренегатами все, что угодно, просто в силу того, что те занимают низшую ступень иерархической лестницы. В свою очередь, некоторым Ренегатам для того, чтобы согреться даже в самую холодную ночь, хватает одной мысли о том, что они могли бы свергнуть Иерарха просто, чтобы стереть выражение превосходства с его лица. С другой стороны, между отдельными представителями двух этих фракций никогда не прекращался обмен и торговля душами, и даже Легионеры часто заключают сделки с местными Ренегатами, если им кажется, что при этом их начальство смотрит куда-то в другую сторону.

Все Банды Мира

К числу хорошо известных группировок Ренегатов относятся следующие:

Братство Черного Кролика – Будучи объединением бывших фокусников и иллюзионистов, к числу которых на протяжении прошлого столетия начали присоединяться спиритуалисты и медиумы, Братья объединились для того, чтобы защищать друг друга и подобных им призраков от насилия со стороны Иерархии. Даже после смерти они продолжают свои оккультные исследования, стараясь проникнуть в тайны сверхъестественного, время от времени оказывая помощь смертным медиумам и совершая дипломатические визиты в другие Темные Королевства с целью постижения их духовных богатств.

Всадники Шторма – Будучи при жизни байкерами, эти Ренегаты даже не думали отказываться от своего образа жизни после смерти. Грохот их Реликтовых мотоциклов время от времени разрывает мирную тишину Некрополей, вселяя страх в сердца осажденных там Анакреонов. Всадники Шторма питают отвращение к удушающему господству монолитной Иерархии, и многие из них придерживаются кодекса чести, напоминающего идеалы Робин Гуда. Они помогают слабым, и стараются приструнить сильных. Тем не менее, столь же многие представители этой группировки следуют исключительно собственным принципам, суть которых заключается в том, что они попросту сносят все, что оказывается у них на пути.

Летающая Колонна – Эта группировка, штаб-квартира которой находится в Дублине, продолжает питать пристрастие к хорошей драке даже после смерти. Некоторые из них дрались для того, чтобы раз и навсегда выкинуть британцев из Ирландии, тогда как другие погибли в результате "беспорядков" в Белфасте. Тем не менее, после прибытия в Мир Мертвых они решили сделать все для того, чтобы освободить Некрополь Дублин от железной хватки Иерархии.

Еретики

Оглянись вокруг и скажи мне, что ты действительно не веришь в Ад, друг мой. Нашему лидеру известен путь, который ведет в лучшее место, и мне действительно будет очень грустно находиться там, зная, что ты остался здесь, среди проклятых.
-Даниэль Аврамс, Пастырь, Сыны Новой Масады

Слово "Еретик" было впервые использовано Хароном после того, как ему открылось истинное положение дел на Далеких Берегах. Тем не менее, в силу того, что каждый из культов считает, что только ему известен истинный путь к спасению, это определение распространилось и на все остальные ложные культы, существующие в Землях Мертвых. Для Иерархии и Ренегатов не имеет особенного значения, кем именуют себя сами Еретики, и потому данная характеристика используется лишь ненамного чаще выражения "эти полоумные".

Если бы Еретики когда-нибудь сумели отбросить свои различия и выступить единым фронтом, то они вполне могли бы стать действительно серьезным противником Иерархии. Сила веры питает многих Еретиков не хуже Пафоса, который поддерживает их противников из числа Легионеров. Тем не менее, конфликт убеждений, с которым

регулярно сталкиваются культы Мира Мертвых, лишает их даже гипотетической возможности когда-либо объединиться.

Для чужаков причины, из-за которых пререкаются Еретики, могут показаться обычным проявлением твердолобости, связанной с нежеланием признавать то, что убеждения представителей одной секты заслуживают не меньшего права на существование, чем убеждения представителей другой. Тем не менее, это слишком упрощенное объяснение, особенно учитывая всю сложность и разнообразность существующих в Мире Мертвых идеологических систем. Независимо от того, насколько дружелюбным или толерантным является тот или иной представитель культа, он все равно будет защищать свою секту до самого порога Забвения, так как это является единственно верным способом достичь следующей духовной ступени. Это война, на кону которой стоит слишком многое, и где нет места терпимости и толерантности. В Подземном Мире нередко повторяют слова о том, что тот, кто контролирует религию, контролирует и регион. Еретики сделали это кредо одним из ключевых атрибутов своих систем убеждений и теперь стремятся привести других Неупокоенных Мертвецов в рай – но своим собственным путем.

Пока же различные культы продолжают грызться как друг с другом, так и с Иерархией. Вопросы Вознесения являются основным камнем преткновения в отношениях большинства Еретиков со Стигией, так как Харон попросту объявил Вознесение ложью, стремясь открыть всем обман Сияющих. С тех пор, многие представители Иерархии отказались от идеи Вознесения, считая ее обычной выдумкой и рассматривая Еретиков в качестве враждебных распространителей пропаганды, призванной подорвать основы общества Стигии. Еретики с жаром опровергают подобные утверждения, заявляя, что они являются всего лишь очередным доказательством того, что Иерархия попросту боится утратить свою власть в том случае, если значительное количество душ достигнет Вознесения.

Самой известной "ересью" до сих пор остается культ Рыбников, чей конфликт со Стигией хорошо известен и задокументирован. С тех пор, возник целый ряд других подобных культов, большинство которых отличается исключительно методиками обращения последователей.

Хор Культов

К числу хорошо известных культов Еретиков относятся следующие:

Воинство – Эти призраки искренне верят, что стали ангелами в полном соответствии с их прижизненными религиозными убеждениями. Оказавшись в Землях Теней, они попытались объяснить свое призрачное существование тем, что оказались недостойны Небес. В силу этого, они стремятся всячески удостоиться этой чести, посещая Земли Плоти, и пытаясь направлять смертных на путь истинный, помогая им при любой возможности. Тот факт, что количество смертных приверженцев культа ангелов резко возросло после основания данной группы, вполне возможно, не является случайным совпадением.

Дети Зелени – Большинство Детей принадлежали к числу неоязычников при жизни или же стали ими после смерти. Пытаясь преодолеть дихотомию между земными учениями о Великом Колесе Жизни и своим собственным состоянием, Дети верят, что теперь они воплощают в себе меньшее Колесо, которое прикреплено к другому колесу наподобие шкива. Они должны пройти через второе Колесо для того, чтобы достичь Вознесения. То, что они делают на этом Колесе, может вывести первое (и большее) Колесо из равновесия. К сожалению, учитывая то, что все остальные даже не задумываются о равновесии, Дети считают своим священным долгом положить конец нарушениям Диктум Мортума, прекратить торговлю душами и обрести мир, причем желательно все и сразу.

Наездники Колеса – Некогда посвятившие себя вере в Колесо Фортуны, эти призраки теперь полностью отдались служению слепому Случаю. Они используют казино "Висячие Сады", расположенное в Атлантик-Сити Земель Теней, в качестве храма Случая, и считают азартные игры самой подходящей формой поклонения ему.

Иерархия

Мы ведем войну за благо всего сущего, и не можем позволить себе роскошь попросту отступить. Если вы не с нами, то вы против нас, а если вы против нас, то вы служите Забвению.

-Женевьева Бак, Анакреон Насилия, Некрополь Манчестер

Эта монолитная организация является самым старым и непоколебимым объединением призраков Мира Мертвых. Основанная Хароном с целью унификации и упорядочивания хаотичного посмертия, она со временем превратилась в многоуровневый и крайне закостенелый бюрократический аппарат, "возглавляемый" борющимися друг с другом Владыками Смерти и существующий благодаря порабощению тысяч душ с целью использования их в качестве Невольников или расходного материала для кузниц душ. Считающие противозаконной любую оппозицию и уничтожающие всех, кто осмеливается встать у них на пути, стальные Легионы Иерархии даже пересекли океан для того, чтобы убедиться в том, что закон Стигии поддерживается на всей территории Земель Теней. Тот факт, что многие призраки считают стигийские законы несправедливыми и жестокими, даже не обсуждается, так как большинство Иерархов считает себя единственной защитой Мира Мертвых от Забвения. Они твердо верят, что Ренегаты только и мечтают распахнуть

врата Цитаделей для Спектров; что же касается Еретиков, то они попросту посадят всех призраков созерцать свои пупки, когда у них над головой будет реветь очередной Вихрь. Нет, независимо от того, насколько неприятными являются некоторые ее аспекты, Иерархия, если верить лояльным гражданам Стигии, представляет собой лучший выбор для тех, кто не хочет, чтобы их мир был поглощен Пустотой.

Несмотря на многочисленные недостатки Иерархии, утверждение, что она предоставляет среднестатистическому призраку наилучшие перспективы для выживания в мире, где существуют Спектры, Вихри и другие чудовища, во многом действительно является истинным, как, впрочем, и то, что она выступает одним из немногих средств поддержания закона и порядка в хаотичных Землях Мертвых. Призраки, которые были обычными, законопослушными гражданами при жизни, достаточно быстро понимают, что Иерархия гарантирует им тот образ жизни, к которому они уже привыкли, воплощая в себе безопасное пристанище тогда, когда все остальное в этом странном месте кажется такими чужим и незнакомым. Эти обычные граждане являются невидимым лицом Иерархии, которая, чаще всего, представляется другим призракам исключительно в виде Легионера, сжимающего Реликвию-меч или садистского чиновника.

Хотя высочайшие уровни Иерархии бесспорно являются коррумпированными (любой Ренегат или Еретик с огромной радостью поведает вам об этом во всех подробностях), более низким уровням организации во многом удалось избежать этой болезни. Здесь вполне реально встретить идеалистов, верных своему делу, и трудолюбивых призраков, которые действительно работают с бумагами или стараются поддерживать мир в кварталах Некрополя. Немногочисленные альтруисты, которым удается добраться до власти, считают, что некогда могущественная империя Стигии переживает сейчас не самые лучшие времена. Хотя у Иерархии есть свои недостатки, у Харона действительно были добрые намерения и хорошие идеи, и потому призраки вполне могут продолжать следовать им, даже если Владыки Смерти давно уже забыли про свои прежние идеалы.

Большинство призраков принадлежит именно к Иерархии, и она контролирует большую часть Некрополей и Цитаделей в Землях Теней. Многие Проходы были построены и поддерживаются силами Иерархии, и Стигия постоянно отправляет патрули для того, чтобы очищать эти безопасные пути передвижения от Спектров и Ренегатов. Конечно же, использование определения "безопасные" во многом зависит от того, с кем именно вы беседуете, так как в некоторых случаях вас может ожидать достаточно любопытная реакция (особенно в том случае, если ваш собеседник принадлежит к числу Ренегатов).

Легионы

В теории каждый гражданин Стигии принадлежит к определенному Легиону. Организованные так, что в каждый из них входят призраки, объединенные основной причиной перехода по эту сторону Савана, Легионы, в некоторой степени, позволяют классифицировать мертвых. Каждый легион подчиняется Владыке Смерти, который требует беспрекословной покорности от тех, кто входит в состав его воинства. Иерархия власти, на вершине которой находится Владыка или Владычица Смерти, напоминает структуру, принятую в большинстве армий Земель Плоти, причем даже гражданские Легионеры получают воинские звания для того, чтобы занять четкое положение в структуре Легиона.

Бюрократическая сторона Легионов практически так же важна, как и военная, и большинство Легионеров проводит свои дни и ночи далеко не в сражениях со

Спектрами и Ренегатами. Вместо этого, они занимаются работой с душами, поддержанием порядка, проведением переписей, восстановлением Некрополей, обучением Анфанов и всем тем, что необходимо для существования общества Стигии.

Но, в то же время, не следует забывать и о воинских обязанностях, выполнением которых занимается каждый из Легионов. Легионеры патрулируют Проходы, устраивают карательные экспедиции, направленные на борьбу со Спектрами, преследуют Ренегатов и выполняют другие миссии, которые требуют организованного военного присутствия в Мире Мертвых. Следует отметить, что Владыки Смерти подходят к реализации данных задач с особой тщательностью. В конце концов, это именно то обличье Легионов, с которым лучше всего знакомы Ренегаты и Еретики, и эти чужаки часто считают, что Легионы только им и ограничиваются.

По мере того, как Владыки Смерти борются друг с другом за власть в Стигии, стычки между различными Легионами становятся все более и более частым явлением. Хотя ситуация еще не дошла до открытого противостояния на улицах Стигии, на задворках империи уже неоднократно происходили небольшие конфликты, как, впрочем, и другие проявления взаимной неприязни, присущей Легионерам. Одинокий Центурион Легиона Попрошаек, который случайно забредет в Пристанище, где часто бывают солдаты Мрачного Легиона, вполне может напроситься на неприятности, хотя, конечно же, это будет в немалой степени зависеть от того, какие отношения бытуют между Улыбающимся Владыкой и Нищим Владыкой на этой неделе.

Существуют и другие, меньшие организации, которые также именуются Легионами, хотя, по большей части, подобные названия являются данью общей воинской структуре Стигии. К примеру, Пятый Легион, который нередко называют Легионом Черного Ястреба, представляет собой элитное армейское подразделение, созданное Хароном из лучших солдат каждого из существующих Легионов, тогда как в состав Сетевого Легиона входят призраки Иерархии, которые искушены в Арканосе Вселение. Некоторые из Владык Смерти также обладают своими собственными Легионами-внутри-Легионов, свидетельством чему может быть Нищий Владыка, который почтил своих телохранителей титулом Легиона Ониксовой Слезы. Тем не менее, в большинстве случаев, под словом "Легион" подразумевается один из восьми Легионов Владык Смерти. Если призрак хочет упомянуть одно из менее значительных подразделений, то ему придется использовать полное его наименование для того, чтобы избежать ненужной путаницы.

Иерархия Легиона

Легионер – Легионеры являются рядовыми Подземного Мира, которые занимают низшее положение в иерархии Легионов. У большинства Легионеров нет четких обязанностей и, вместо этого, их переводят из одного Некрополя в другой по мере того, как в этом возникает нужда. Патрули также обычно состоят из Легионеров.

Центурион – Центурионом называют призрака, который возглавляет патруль и командует теми Легионерами, которые входят в его состав. Центурионы являются официальными представителями Стигии и обладают достаточно широкими полномочиями. Очень немногие Центурионы собираются оставаться на этом посту долгое время, особенно учитывая то, что он считается одним из первых этапов долгого пути вверх, начинающегося в рядах Легионеров.

Маршал – Назначаемый местным Анакреоном, Маршал несет ответственность за небольшой Домен, расположенный за пределами Цитадели. Маршалам обычно подчиняются многочисленные патрули, и каждый из них докладывает напрямую Повелителю.

Регент – Являющийся, в сути своей, Маршалом, который пользуется особым доверием и полномочиями, Регент отвечает за земли, лежащие вдали от местной Цитадели, получая при этом большую свободу действий. Домены Иерархии, которые находятся на некотором расстоянии от Некрополя, обычно находятся под юрисдикцией Регента.

Повелитель – Будучи вторым по званию командиром Цитадели, Повелитель чаще всего является помощником Анакреона и занимается политическими вопросами. Повелители нередко выступают сенешалями своих Анакреонов и отвечают за координацию действий всех патрулей и низших по статусу представителей Иерархии в Некрополе.

Анакреон – Анакреон того или иного Легиона является высшим по званию в отдельно взятой Цитадели. Каждым Некрополем управляет совет из семи Анакреонов (Легионы Судьбы избегают участия в местной политике), и Анакреон обладает верховной властью над представителями Легиона, которые находятся под его юрисдикцией.

К числу Легионов Стигии относятся следующие:

-*Безмолвный Легион*, состоящий из жертв Отчаяния, которых возглавляет Тихий Владыка, восседающий в Чертоге Безмолвия.
-*Легион Попрошаек*, состоящий из жертв Тайны, которых возглавляет Нищий Владыка, восседающий в Чертоге Золотых Слез.
-*Изумрудный Легион*, состоящий из жертв Случайности, которых возглавляет Изумрудный Владыка, восседающий в Чертоге Шипов.
-*Мрачный Легион*, состоящий из жертв Насилия, которых возглавляет Улыбающийся Владыка, восседающий в Чертоге Пылающих Вод.
-*Железный Легион*, состоящий из жертв Старости, которых возглавляет Пепельная Владычица, восседающая в Чертоге Теней.
-*Кающийся Легион*, состоящий из жертв Безумия, которых возглавляет Смеющаяся Владычица, восседающая в Чертоге Помощи.
-*Костяной Легион* (также именуемый Изможденным Легионом), состоящий из жертв Чумы, которых возглавляет Костяной Владыка, восседающий в Чертоге Праха.
-*Легионы Судьбы*, состоящие из тех, кто был избран судьбой, и которых возглавляют Владычицы Судеб, восседающие в Чертоге Судьбы.

Баргесты

Эти бладхаунды Подземного Мира некогда сами были призраками, но, в один из дней, их избрали для легионерского аналога отрядов К-9. Каждому новому баргесту посредством Ваяния придается облик существа, напоминающего собаку, после чего он подвергается лоботомии, и в его Корпус вживляется специальный намордник из стигийской стали. Конечным результатом этого становится послушный "пес", который подчиняется приказам того, кто владеет его цепью и свистком. Многих из них специально обучают для того, чтобы выслеживать Пожранных Тенью, когда как другие используются в качестве ударных частей Легионов, что нередко ввергает в замешательство их противников. Когда баргесты ощущают запах Спектров или какой-либо другой добычи, они (в силу того, что их обычно используют в парах или стаях) поднимают настолько оглушительный лай, что его слышат даже живые. Ренегаты, которые обладают некоторыми познаниями в области науки, предполагают, что эти

псы в действительности используют некую вариацию Арканоса Песнопение, но очень немногие призраки, которые занимались практическими разработками в этой области, доживали до того момента, когда им удавалось опубликовать их результаты.

Закон Харона

Мечтай, если хочешь, но помни, что
всегда существуют железные законы.
-Джонни Клегг и Савука, Иерихон

Иерархия обладает своей собственной системой законодательства, основанной на древнем своде законов Харона, именуемом Диктум Мортумом. Этот свод (название которого можно перевести как "Слово Мертвых") был создан в Средние Века для того, чтобы регулировать отношения между смертными и призраками. В те дни многие призраки преследовали живых посредством овладения их плотью, кошмаров, материализации и множества других, столько же ужасающих деяний. Другие Неупокоенные Мертвецы скрывались под масками демонов, обманывая неумелых и неопытных чародеев. Учитывая очень незначительный отпор со стороны смертных, как, впрочем, и практически полное отсутствие угрозы наказания за свои преступления, эти призраки продолжали свои игры до тех пор, пока Церковь не начала отвечать на них экзорцизмами и защитными ритуалами.

Харон решил положить этому конец, объявив о создании Кодекса Харона. Основная его задача заключалась в защите живых от угрозы со стороны мертвых, посредством наложения запрета на все контакты с Землями Плоти. Кроме того, в соответствии с Кодексом только Харон и его полномочные представители имели право собирать души, как, впрочем, и предавать их смерти.

Кодекс продолжает периодически обновляться, и стигийская Иерархия до сих пор следует ему. Тем не менее, большинству ее представителей в Землях Теней не хватает ни времени, ни сил на то, чтобы полностью ознакомиться с ним, не говоря уже о том, чтобы в полной мере поддерживать его, следствием чего становится то, что служители Иерархии стараются ограничиться исключительно сохранением мира и спокойствия. Многие из них считают, что, до тех пор, пока в их родную контору поступают души, наличие незначительных нарушений не имеет такого уж большого значения.

Судопроизводство

Законодательство Иерархии в равной степени предназначено для того, чтобы защищать невинных и карать виновных. Большинство Неупокоенных Мертвецов смиренно следует ее указам, подобно тому, как они следовали законам Земель Плоти в те дни, которые были наполнены воздухом и солнечным светом. Тем не менее, всегда остается определенная толика страха, который приходит вместе с подчинением, страха, который Иерархия с готовностью использует во имя закона и порядка. Стигийские чиновники всегда готовы обрушиться на нарушителей закона, чтобы безжалостно сокрушить их, тогда как многие из перегруженных работой Легионеров и других служителей Иерархии, работающих в Землях Теней, предпочитают игнорировать незначительные нарушения с целью поддержания спокойствия и порядка, иногда даже выпуская мелкую сошку для того, чтобы, в конечном счете, поймать большую рыбину.

Те, кто нарушают закон, предстают перед магистратом Иерархии, организовывающим судебное заседание. Призрак может подать апелляцию в "вышестоящий" магистрат, но эти апелляции очень редко рассматриваются, если, конечно же, обвиняемый не занимает определенное положение в местной Иерархии. В некоторых ситуациях, подсудимый может апеллировать к Руке Судьбы, и если Владычицы Судеб изменяют решение суда, то Иерархия в большинстве случаев соглашается с новым решением. Очень немногим известно, что происходит с обвиняемыми тогда, когда Иерархия считает, что они не заслуживают того, чтобы с ними церемониться.

Приговоры и Наказания

Если призрак нарушает закон, и его признают виновным в совершенном преступлении (по крайней мере, на территории Стигии), он должен понести соответствующее наказание. Вполне естественно, что некоторые разновидности наказаний, подобные смертной казни, не слишком-то страшны для тех, кто уже мертв, тогда как изгнание преступников в Бурю способно лишь усилить Забвение. В результате этого, Иерархия решила подойти к проблеме наказаний довольно творческим образом.

Порабощение – Преступник заковывается в стигийские кандалы, после чего становится Невольником другого призрака, который обычно оказывается чиновником Иерархии. Это самое распространенное наказание в Стигии, хотя несомненно одно из самых мягких.

Заключение – Иногда преступников заключают в отражениях смертных тюрем, существующих в Землях Теней. Там возводятся укрепленные стены и устанавливаются засовы из Стигийского металла, которые должны воспрепятствовать побегу заключенных. Это устрашающее наказание тянет за собой целый ряд последствий. Прежде всего, оно мешает призраку посещать свои Оковы и поддерживать свои Страсти, что, в свою очередь, воздействует на его способность сопротивляться своей темной половине. Кроме того, когда призрак остается один в кромешной тьме, его Тень вполне предсказуемо усиливает давление на его Душу.

Клеймение – Это наказание используется для того, чтобы пометить преступников, отделяя их при этом от общества призраков и предупреждая других потенциальных злодеев о том, что ожидает их, если они все же решатся переступить закон. Размер и форма наносимых клейм варьируется в зависимости от серьезности совершенного преступления. Исключительно серьезные преступления (если, конечно же, совершившему их призраку удается каким-то образом выбраться из кузниц душ или мастерских Ваятелей) приводят к тому, что преступнику приходится влачить жалкое существование с открытым взглядам окружающих клеймом на лбу, которое указывает на то, что он является самым настоящим мерзавцем.

Развоплощение – Это самое жестокое наказание из тех, которые используются Иерархией. Преступника отправляют в ближайшую кузницу душ, после чего попросту расплавляют для изготовления необходимых Иерархии предметов. Схожим образом некоторых злодеев передают призракам, искушенным в Арканосе Ваяние, в результате чего они также становятся исключительно полезными для общества вещами.

Чужаки

"Может ли быть так", – подумал он про себя – "что эти люди являются порождениями сумерек, и только по ночам они обретают истинную жизнь?"
-Алджернон Блэквуд, Древние Чародейства

Гильдии

Изначально Гильдии представляли собой свободные объединения призраков, которые отчасти напоминали колледжи. Их основная задача заключалась в обучении искусствам Арканои тех, кто должен был овладеть ими или желал сделать это. Со временем Гильдии эволюционировали в политические организации Свободных Призраков, которые не входили в состав Легионов, и сумели обрести значительное влияние в обществе Стигии, что привело к немалому недовольству Владык Смерти. Подобно их средневековым аналогам, Гильдии яростно оберегали свои секреты, скрывая свою деятельность под столь непроницаемым пологом тайны, что лишь немногие из числа их представителей могли представить себе истинную картину деятельности этих организаций.

Хотя большинство стигийских призраков считает, что Гильдии уже давно уничтожены, в действительности, на данный момент, существует целых шестнадцать Гильдий, каждая из которых специализируется в отдельном Арканосе. Каждая из них также обладает довольно специфической репутацией, связанной с их прошлыми свершениями, которые, впрочем, признают далеко не все Гильдии. Представители отдельных Гильдии до сих пор пользуются уважением, связанным с теми счастливыми днями, когда Стигией правил Харон, тогда как других ненавидят именно за их связь с отголосками прошлого.

Война Гильдий

Диктум Мортум заметно ухудшил отношения Гильдий и Харона. Для гильдейских призраков декрет Харона, запрещающий вмешательство в жизнь Земель Плоти, стал действительно ужасным ударом, который практически поставил крест на их профессиональной деятельности и излюбленном образе времяпровождения. Песочные Человечки, Прокторы, Привидения, Полтергейсты, Кукловоды и отдельные фракции других Гильдий, которые особенно сильно зависели от контактов с Миром Живых, были очень возмущены поступком Харона, и осмелились открыто выступить против указа правителя Стигии. Их ответом на Диктум Мортум стало неприкрытое неповиновение, проявившееся в том, что эти Гильдии просто продолжили вести себя так, будто бы ничего не произошло, что, конечно же, полностью расходилось с позицией Иерархии. Разногласия по поводу отношений с Землями Плоти стали главным предметом раздора между двумя этими группировками на протяжении последующих столетий и, в некоторых случаях, едва не приводили к открытому мятежу.

Во времена Средневековья Гильдии сумели добиться наибольшей власти. Призраки, искусно владеющие избранными ими Арканои, объединились по примеру смертных ремесленников в официальные Гильдии. Наиболее старые объединения, подобные тысячелетнему коллективу кузнецов душ, быстрее всех адаптировались к новой парадигме и вскоре Гильдии стали одной из главных политических сил на стигийской арене. Между Стигией и Гильдиями сформировались тесные и взаимовыгодные отношения, результатом чего стало то, что Свободные Призраки оказывали Острову Скорбей самые различные услуги в обмен на богатство, власть и

статус. Тем не менее, в силу того, что процветание Стигии было связано с кузницами Мастеровых, последние провозгласили свое главенство среди Гильдий, и начали подчинять интересы других объединений своим собственным. Результатом этого стали открытые проявления недовольства со стороны других Гильдий, что, в конечном счете, вылилось в неофициальную войну, охватившую как Земли Теней, так и улицы Стигии. Этот конфликт, который обычно называют Войной Гильдий, продолжался с 1096 по 1354 годы. Хотя Гильдии никогда не выводили на улицы батальоны своих приверженцев, то, что творилось за закрытыми дверями, не становилось от этого менее пугающим. Мнемои вовлекли в войну Песочных Человечков, заявив, будто бы Харон планирует снести большую часть театров грез, заменив их кузницами душ, тогда как под угрозой со стороны Наблюдателей оказались даже самые надежно защищенные Оковы их политических противников. Певчий, которому удалось заручиться поддержкой одного из Анакреонов, "убедил" его (при помощи своего сообщника-Солистора) обратить внимание на то, что не все оружие, которое изготовляли Мастеровые, попадало по назначению. Тем самым, он планировал подорвать источник могущества своих главных противников, сделав их рабами в своих же собственных кузницах. Другие Гильдии, поддерживающие тесные связи с Землями Плоти (Прокторы, Кукловоды, Полтергейсты и Привидения), использовали это в борьбе против своего главного врага, и, в то же время, воспользовались воцарившимся хаосом для уничтожения второстепенных противников своих Гильдий. Мастеровые ответили на это созданием множества новых шедевров, материалом для которых стали Корпора их врагов, используя их в качестве аналога апокрифичной рыбы, завернутой в газету.

Война, которая началась с целью лишения Мастеровых власти, завершилась тем, что они только стали сильнее. Количество "несчастных случаев" все возрастало и возрастало, а их жертвы, в свою очередь, оказывались в кузницах душ. В конце концов, сложилась патовая ситуация, и, учитывая все более частые случаи вмешательства в происходящее со стороны Владык Смерти, Гильдии пришли к выводу, что наиболее разумным выходом будет заключение мира. В последние месяцы 1354 года тринадцать Великих Гильдий заключили Соглашение Гильдий. Что касается оставшихся трех, то Солисторы и Алхимики считались слишком незначительными, и потому никто не озаботился тем, чтобы предложить им поставить на этом документе свои подписи, тогда как Мнемои, на тот момент, уже обзавелись крайне недоброй славой, и сознательно не были приглашены на встречу Гильдий.

Соглашение положило конец всем конфликтам между Свободными Призраками. Для разрешения противоречий между Гильдиями и различными их представителями было решено сформировать Совет Гильдий. Мастеровые, как Старшая Гильдия, получили право верховенства как в рамках Соглашения, так и в Совете. Первоначально это вызвало немало возражений и выступлений, направленных против Мастеровых, но все они прекратились после того, как сами Мастеровые передали в руки представителей других Гильдий несколько Артефактов, призванных "подкрепить" грядущее сотрудничество.

Роспуск

Несмотря на серию проблем, связанных с его основанием, Совет сумел превратить Гильдии в могучую политическую силу. Хотя за закрытыми дверями они продолжали пререкаться друг с другом, в отношениях со всей остальной Стигией Гильдии теперь выступали единым фронтом. Их возможности превосходили все то, что было доступно оставшемуся населению Стигии, не считая, конечно же, Владык Смерти (чему, надо полагать, эти августейшие призраки были более чем рады). Тем не менее,

ветра перемен продолжали набирать силу, что, в конечном счете, нашло свое проявление в форме беспорядков в среде Еретиков и Ренегатов. Некоторые из Мастеров Гильдий сочли нестабильность, которая возникла в результате действий этих группировок, прекрасной возможностью выхватить власть из ослабевшей руки Харона. Шестого апреля 1598 года Гильдии, возглавляемые Мастеровыми, попытались совершить государственный переворот. Ростовщики сыграли ключевую роль в начале мятежа, но, затем, подозрительно быстро вышли из состава восставших. После их ухода, ближайшие союзники Ростовщиков, Скульпторы, также отказались от дальнейшего участия и восстание пошло на спад. Финалом его стало сокрушительное поражение, и многие из наиболее активных участников мятежа были наказаны самым жестоким образом.

Еще до начала восстания Харон подозревал, что в руках Гильдий сосредоточилось слишком много власти. Следующая попытка переворота вполне могла преуспеть там, где потерпели неудачу Мастеровые (особенно в том случае, если бы эта попытка была лучше организована). Он решил раз и навсегда избавиться от угрозы узурпации, уничтожив эту грозное средоточие власти в одних руках, результатом чего стало то, что Гильдии Свободных Призраков были изгнаны из Стигии.

Декрет о Роспуске, как его со временем начали называть, представлял собой четкое изложение политики Харона по отношению к Гильдиям: Существующие Гильдии официально объявлялись распущенными, любые объединения, именующие себя Гильдиями, оказывались вне закона на территории Стигии, членство в Гильдии считалось преступлением, и особым образом подготовленные Легионеры должны были занять место представителей Гильдий в обществе Стигии. Тем не менее, как и в случае с попыткой переворота, Декрет был обречен на неудачу с самого начала. Спустя двадцать лет непрерывного саботажа и хронических остановок производственных объектов, Харон осознал, что Легионы не могут заменить Гильдии. Кроме того, Роспуск так и не смог ничего поделать с самими представителями Гильдий. У них все еще оставались инструменты и таланты, за которые втридорога были готовы платить все остальные призраки.

Тем не менее, попытка пересмотра Хароном своего собственного решения могла стать очень неприятным прецедентом. Столь резкий отказ от своих собственных слов мог бы стать свидетельством того, что он не может ни проводить независимую и сильную политику, ни добиваться выполнения своих приказов, что в условиях нестабильности, которая даже и не думала прекращаться после роспуска Гильдий, могло стать признаком непростительной слабости в глазах беспощадных Владык Смерти и привести к новым попыткам свержения власти. В конце концов, он решил вернуть "бывших" членов Гильдий на их прежние места при условии, что они больше не будут пытаться воссоздавать прежние цеховые организации. Тем не менее, слухи о том, что Гильдии были полностью уничтожены, продолжали циркулировать среди населения и, в конечном счете, жители Стигии полностью уверовали в это.

Чужие Игры

Независимо от политического курса Стигии, Гильдии продолжают существовать. Невзирая на различные слухи и внешнее давление они до сих пор играют ключевую роль в жизни Подземного Мира. Многие из них предоставляют организованный доступ к услугам, без которых не захочет обходиться ни один призрак, тогда как другие обладают возможностями, занимающими особое место в современной политической обстановке Стигии. В конце концов, представители Гильдии считают, что одна лишь возможность обзавестись соответствующим талантом способна

заставить призрака забыть о его высших принципах и сделать все для того, чтобы воспользоваться ею.

Всего лишь около одной десятой призраков Стигии являются членами Гильдий, и большинство Неупокоенных Мертвецов считает, что Гильдии вообще не существуют. Одного лишь знания уникального Арканоса Гильдии еще недостаточно для того, чтобы обвинить призрака в принадлежности к той или иной организации, и, кроме того, предполагается, что каждый из граждан Стигии должен знать как минимум один или два Арканои. В то же время, Гильдии все же были запрещены указом Харона, и потому принадлежность к одной из них автоматически делает призрака Ренегатом. Учитывая то, что преступники подлежат перековыванию в кузницах душ, членство в Гильдии может быть действительно опасным.

Многие из числа бывших представителей Гильдий или же обычных мошенников скрываются среди Ренегатов, что, в немалой степени, беспокоит тех, кто стремится сохранить монополию Гильдий на определенные Арканои. Некоторым из этих отказчиков разрешают уйти, но те, кто начинают делиться тайнами Гильдий с чужаками, вступают в очень опасную игру, ибо в этом случае их прежняя Гильдия сделает все для того, чтобы покарать их за предательство. Мастеровые и Кукловоды в особенности славятся своей любовью к охоте на негодяев, которые осмелились раскрыть кому-то их секреты.

Еретики, в большинстве своем, считают Гильдии уничтоженными мирскими группировками или же вообще не подозревают об их существовании. Если верить утверждениям некоторых культов Еретиков, то Роспуск был божественной карой за ужасающие преступления Привидений, Мастеровых или любой другой Гильдии, которая, так или иначе, вызвала неприязнь соответствующего культа. С другой стороны, многие культы также предоставляли убежище бывшим представителям Гильдий, хотя и делали при этом упор на слово "бывшие". Пристанище среди единоверцев не достается даром, и не все призраки были готовы уплатить необходимую цену, даже ради перспективы укрыться от гнева Иерархии.

Несмотря на Декрет, Совет Гильдий продолжает встречаться и погрязать в бесконечных склоках, не меняющихся с течением лет. Мастеровые, представляющие собой Старшую Гильдию, обладают определенными правами и привилегиями, требуя при этом уважения и подчинения со стороны других гильдейских призраков. Это показное превосходство вызывает исключительно сильное раздражение Полтергейстов, Привидений и Ростовщиков, что никак не идет на пользу взаимоотношениям между этими группами. Младшие Гильдии очень часто расходятся в представлениях о том, что необходимо делать и какому порядку старшинства следовать, результатом чего становится то, что заседания Совета нередко погружаются в полный хаос. Тем не менее, в тех немногочисленных случаях, когда Гильдиям все же удается выступить единым фронтом, они могут представлять собой действительно пугающую силу. Учитывая то, сколько представителей Гильдий являются членами общества Стигии, которых никто даже не подумает подозревать в чем-то подобном, становится очевидным, что Гильдии обладают большей властью, чем Владыки Смерти даже в самых смелых своих мечтах.

Указ о Роспуске

В этот день, года 246 от Основания Стигии, мы объявляем, что Гильдии должны быть распущены и никогда больше не воссозданы по причине следующих преступлений, совершенных ими: они пытались подорвать ту самую власть, которая даровала им их место и все, что им принадлежит; они направили могущество своего ремесла против Императора и жителей Стигии; они пытались разрушить сами основы государства с помощью своих зловещих махинаций, а также основы его колоний и протекторатов. В силу всего этого мы объявляем, что они понесут следующее наказание:

Гильдии навсегда будут изгнаны из Стигии. Их Мастера больше не будут осквернять своим прикосновением ее двери; с этого момента их могущество будет уничтожено и рассеяно, как мы бы поступили с любой вражеской армией. Они не найдут убежища ни в одной части города, а также любых землях, над которыми развевается наше знамя.

Любой призрак, принадлежащий к Гильдии или утверждающий подобное, будет считаться преступником худшего сорта. Его судьбу будет определять справедливый суд Стигии, решениям которого подчиняются все призраки.

Гильдии будут лишены своей власти, своей организации, своего членства и своих полномочий. В Стигии больше нет такого объединения как Гильдии, и каждый, кто будет утверждать обратное, подвергнется аресту и понесет надлежащее наказание.

Наши Легионы займут те места, которые раньше занимали Гильдии. Они должны будут постичь искусство Арканои, и заменить погрязшие в своем высокомерии Гильдии. Такова наша воля, наш закон и наш указ. Горе тому глупцу, который попытается нарушить букву закона.

Писано 14 апреля, года 246 от Основания Стигии, и заверено нашей рукой и печатью.

Харон

Император

Гильдии сегодня

Большинство призраков, независимо от того, относятся ли они к числу представителей Иерархии, Еретиков или Ренегатов, в действительности не верит в существование Гильдий. Харон распустил их много веков назад, и с тех пор о них никто не слышал. Кузнец душ, работающий чуть ниже по улице? Это всего лишь кузнец душ, а не великий ремесленник из Гильдии Мастеровых. Песочный Человечек на том конце города, который выступает со своими представлениями каждый четверг? Это обычный уличный актер, а никакой не представитель так называемого Союза Грез. Даже в запутанной бюрократии Иерархии найдется очень немного тех, кому известна истина, и очевидно, что они абсолютно не собираются посвящать общественность Стигии в истинное положение вещей.

Для призраков, перед которыми открываются перспективы целых столетий интриг, хитроумные политические ходы и манипуляции являются вполне обыденным занятием. Нельзя назвать исключением и Гильдии. Многих представителей Гильдий беспокоит разобщенность, которая нарастает в обществе Стигии из-за противостояния Владык Смерти. При этом они считают себя вполне реальной альтернативой ожесточенной грызне за то, кто будет сидеть сегодня на троне. Несмотря на все

старания Гильдий вести себя как можно незаметнее и скромнее, они остаются таким же важным фактором политического влияния, как Легионы или Еретики. Естественно, что это приводит к ужасному риску для всех, кто оказывается вовлечен в эту своеобразную игру престолов; в конце концов, если существование Гильдий будет когда-либо раскрыто, то степень их вовлеченности в политические интриги Стигии может привести к тому, что в кузницы придется отправиться многим тысячам призраков (если, конечно же, там после этого останется, кому работать).

Официально все призраки должны посвящать свои навыки работы с Арканои Иерархии, независимо от того, служат ли они развлекательным или более важным целям. Неофициально каждая Гильдия обладает своими собственными политическими предпочтениями, которые нередко оказываются напрямую связаны со способностями ее представителей. Из-за Диктум Мортума Привидения, Прокторы и Кукловоды остаются в Стигии под строжайшим запретом. В силу того, что Иерархия вряд ли когда-либо разрешит им действовать открыто, они склоняются к бескомпромиссной позиции Ренегатов. Певчие и Песочные Человечки постоянно идут по краю, так как Стигия ценит предоставляемые ими услуги, но, в то же время, их буйный темперамент сближает их с Ренегатами. Их партнерами по двойной игре являются Полтергейсты, Оракулы, Ростовщики и Скульпторы, позиция которых изменяется в зависимости от того, куда дует ветер политики. Мастеровые, Предвестники, Наблюдатели и Искупители продолжают хранить верность Стигии, оставаясь, по большей части, достаточно организованными и едиными перед лицом противостояния с Забвением. С другой стороны, Мастеровые и Искупители в последнее время начали демонстрировать определенные Еретические наклонности, не говоря уже о том, что их экстремизм в отдельных вопросах вызывает немалое беспокойство у представителей других Гильдий.

На самом деле, воспользоваться услугами представителей Гильдии не так сложно, как могло бы показаться. Если Искупитель вывешивает свою железную лампу (хорошо известный символ этой Гильдии, который встречается практически в каждой из исторических книг Подземного Мира) для того, чтобы продемонстрировать готовность принимать клиентов, то вероятность мгновенного появления отряда Легионеров, рвущегося арестовать его за нарушение Декрета о Роспуске, будет крайне невелика; в конце концов, почти всем призракам рано или поздно понадобится посещение Искупителя. Схожим образом, без Мастеровых не было бы ни стигийской стали, ни цепей, ни кузниц душ. Лишь организованный характер применения всех этих талантов вызывает беспокойство у Иерархии. Большинство представителей Иерархии и Легионов за пределами Стигии относятся к проблеме Гильдий спустя рукава; в сущности, они не видят ничего плохого, если представители одной из них решат провернуть небольшое дельце у них под носом. В конце концов, Мастеровой вполне может стать местным кузнецом душ, тогда как Скульптор способен занять место портного или косметолога, а из Оракулов выходят отличные предсказатели судьбы. Искупители, в свою очередь, получают больше всего поблажек по сравнению с призраками других Гильдий, что непосредственно связано с важностью того, чем они занимаются. В сущности, большинство призраков, которые демонстрируют подозрительную искушенность в том или ином Арканосе, почти сразу же получают на территории Иерархии предупреждение "Не делай ничего, что заставило бы меня арестовать тебя", после чего их оставляют в покое до тех пор, пока они действительно не совершат что-то преступное.

Несколько слов о прозвищах

Каждый из Неупокоенных Мертвецов, который практикует тот или иной Арканос (особенно в том случае, если данный Арканос является основным его занятием и средством к существованию), неминуемо получает "соответствующее" прозвище, вне зависимости от того, принадлежит ли он на самом деле к соответствующей Гильдии. Таким образом, призрака, искушенного в Фантазме, будут непременно называть Песочным Человечком, даже если он не является действительным представителем Союза Грез (как принято называть Гильдию Песочных Человечков). Призраки, которые входят в Гильдию, обычно используют во внутреннем общении более специализированные обращения, подобные "Молотобойцам" или "Адоходцам".

Перевозчики

У Стикса, где нас ждет Харон,
стань возле Дирки в мрачный день!
- Уолтер Сэвидж Лэндор, Дирка

Всегда занимавшие уникальное место в Подземном Мире, Перевозчики одновременно являются загадкой и легендой. Все призраки встречались с ними (или, по крайней мере, знают кого-то, кто пережил подобную встречу, или же знают кого-то, кто знает кого-то, кто...), но, при этом, никто из Неупокоенных Мертвецов не может сказать о них что-то определенное. Всем известно, что ни один призрак, находящийся в здравом уме, не будет пытаться встать на пути у Перевозчика, и даже Легионы предпочитают расступаться перед этими странными существами. Они очищают Проходы от проникающих туда Спектров, и поддерживают безопасность путей, ведущих в Стигию и на Далекие Берега, но, при этом, не принадлежат ни к Иерархии, ни к Еретикам, ни к Ренегатам. Никто не знает, откуда они приходят и куда они направляются, или, хотя бы, в чем заключается цель их бесконечных странствий.

Изначально братство Перевозчиков было создано и поддерживалось Хароном, причем произошло это в те беспокойные дни, которые предшествовали возникновению стигийской Республики. Обязав их обеспечивать душам безопасное продвижение к Далеким Берегам и Вознесению, Харон, в некоторой степени, справился со своей задачей даже слишком хорошо; после того, как оставшиеся в живых Перевозчики поняли, что Харон отказался от своей первоначальной миссии, большая их часть отвернулась от Императора Стигии, и перешла в разряд независимых агентов. Теперь они странствуют по Землям Теней и Проходам, выполняя известные лишь им одним задачи.

Перевозчики нередко прерывают свои путешествия для того, чтобы взять с собой нескольких спутников. Хотя они не всегда могут доставить этих странников к месту их назначения с максимальной быстротой, Перевозчики готовы самоотверженно защищать этих призраков, при необходимости даже пожертвовав ради них собственной жизнью; в конце концов, они действительно очень серьезно относятся к безопасности других душ. Более того, Перевозчики обладают воистину незапятнанной репутацией бесстрашных и честных призраков, и вряд ли во всех Землях Теней найдется кто-то, кто посмеет подвергнуть сомнению слово одного из этих загадочных странников.

Перевозчики всегда требуют определенную плату за свою помощь, и, в свою очередь, она может принимать форму определенной задачи, клятвы или Артефакта.

Нарушение обещания, данного Перевозчику, навсегда отмечает клятвопреступника и, рано или поздно, ему придется заплатить за свой обман.

Вдобавок к их легендарной репутации духовных пастырей, ведущих Неупокоенных Мертвецов к Вознесению, Перевозчики являются исключительно могущественными призраками, которые прекрасно разбираются в различных Арканои, а также в искусстве войны. Противостоящие Спектрам и порождениям Бури всякий раз, когда они отправляются в путь, эти странники не столько живут, сколько сражаются, и слабый Перевозчик вряд ли сумеет завершить хотя бы одно путешествие.

Перевозчиков можно узнать по их длинным плащам и косам, причем последние они используют в качестве шестов, перемещая свои плоты-Реликвии по Проходам и водам Моря-без-Солнца. Все Перевозчики носят абсолютно одинаковые черные мантии, и сжимают ссохшиеся рукояти своих кос ужасающе тонкими пальцами. Говорят, что в присутствии Спектров глаза Перевозчиков вспыхивают странным огнем, но большинство призраков считает подобные рассказы не более, чем мелодраматичной легендой.

И еще три

Так называемые "Младшие Гильдии" никогда не считались равными первым тринадцати, в результате чего их представители относились к своим "старшим" собратьям с изрядной неприязнью. Независимо от того, охотились ли на них, оскорбляли или всего лишь недолюбливали, эти Гильдии всегда ощущали свое приниженное положение.

Будучи уже запрещенными в Стигии на момент принятия Декрета о Роспуске, *Солисторы* всегда пользовались репутацией не столько Гильдии, сколько закрытой клики. Их Арканос, который назывался Указание (Intimation) и даровал власть над желаниями и страстями, был одним из самых востребованных и популярных, но его использование нередко влекло за собой ужасный риск. Те, кто пытались нанять Солисторов, зачастую становились их жертвами. Задолго до Роспуска эта Гильдия была изгнана из Стигии, и от нее отвернулись даже представители других Гильдий. Сегодня Солисторов все еще продолжают недолюбливать, но, при этом, многие призраки продолжают обращаться к ним за их весьма недешевыми услугами.

Алхимики, которые были ответвлением Гильдии Мастеровых, стремились понять природу энергии, скрывающейся в предметах, и то, как эту энергию можно использовать для пробуждения жизни в неживых предметах. До Роспуска они работали в тандеме с Мастеровыми. В принципе, Алхимики могли бы продолжать свои исследования, даже невзирая на официальное расформирование их Гильдии, но принятие Диктум Мортум стало для них очень сильным ударом. Подобно всем остальным Гильдиям, Алхимики предоставляли услуги, которые могли понадобиться другим призракам. Неупокоенный Мертвец, стремящийся усилить свои Оковы или уничтожить Оковы другого призрака, всегда мог обратиться к Алхимику для того, чтобы, уплатив несколько оболов, насладиться осознанием того, что кто-то сделает за него всю грязную работу. В отличие от других изгоев, Алхимики все еще поддерживают дружественные отношения с другими Гильдиями, причем, в особенной степени, это касается их родительской организации.

Мнемои некогда выполняли обязанности детективов в системе правосудия Стигии, так как их воздействующий на память Арканос позволял им проникать в разумы преступников, открывая при этом все обстоятельства совершенных ими преступлений. К сожалению, эта Гильдия, в конечном счете, пала жертвой обычной жадности, и ее Мастера начали продавать свои таланты тому, кто предлагал наибольшую цену. После того, как их коварство было раскрыто Хароном, предатели понесли страшное наказание, а все их последователи были уничтожены. Презираемые и преследуемые, Мнемои были изгнаны из Стигии. Теперь они обитают в самых темных закоулках Некрополей, предлагая свои услуги лишь самым надежным клиентам. Вырванные из социальной среды Мира Мертвых настолько, что любой призрак, ценящий свой Корпус, скорее отправится в кузницу душ, чем будет иметь с ними дело, Мнемои представляют собой один из самых неприятных аспектов Земель Теней. Практически всем известно о том, что они все еще существуют, но вряд ли кто-либо осмелится признать это до тех пор, пока в них не возникнет непосредственная нужда.

Гильдии

Тринадцатью Гильдиями, которые, в той или иной степени, признавались правительством Харона, были:
Мастеровые – Кузнецы душ, искушенные в Арканосе Вселение.
Певчие – Заклинатели мертвых и владельцы Арканоса Песнопение.
Предвестники – Проводники через Бурю, искушенные в Арканосе Аргос.
Привидения – Мастера Пандемониума, порождавшие разногласия и хаос.
Скульпторы – Воители, шпионы и творцы, изменявшие Корпора посредством Ваяния.
Наблюдатели – Мастера Оков, посвятившие себя постижению Арканоса Паутина.
Прорицатели – Те, кто исследовали нити Судеб и хранили тайны Фатализма.
Искупители – Неустанные борцы с Тенями славившиеся своим Арканосом Наказание.
Прокторы – Представлявшие собой вопиющее нарушение Диктум Мортума, Прокторы занимались Арканосом Воплощение.
Кукловоды – Овладевающие телами живых, Кукловоды гордились Арканосом Кукловодство.
Песочные Человечки – Создатели чудесных снов и ужасных кошмаров, владевшие тайнами Арканоса Фантазм.
Полтергейсты – Телекинетическим образом связанные с Землями Плоти, Полтергейсты лучше всех остальных призраков разбирались в Арканосе Гнев.
Ростовщики – Внушавшие страх своей способностью вытягивать Пафос и Корпус, Ростовщики практиковали Арканос Ростовщичество.

Спектры

В каждой войне есть свои потери, и война с Забвением не является исключением. Призраки, Тени которых захватывают над ними власть, покидают Земли Теней для того, чтобы обрести приют в Буре и Лабиринте; эти нечистые духи известны под общим названием “Спектры”. Будучи служителями Забвения, Спектры, в большинстве своем, стремятся сделать все для того, чтобы все остальные обитатели Подземного Мира присоединились к ним в их бесконечных мучениях. Они неустанно трудятся над тем, чтобы приблизить тот день, когда Пустота поглотит все, но, в преддверии этого мига, не отказывают себе в низменном удовольствии поиздеваться над тем призраком, которому не посчастливится оказаться у них на пути.

Большинству призраков известно о Спектрах очень немногое, если не считать того, что их необходимо бояться и ненавидеть. Пожранные Тенью регулярно нападают на Проходы и Цитадели, восседая на ревущих ветрах Вихрей, которые приносят с собой ужасающие разрушения. Немногие призраки стремятся узнать о них нечто большее, помимо того, как с ними легче всего сражаться и убивать.

Наиболее пугающим из всех известных о Спектрах фактов, является то, что они способны напрямую общаться с Тенью призрака, образовывая с ней некий порочный тандем. Нередко создается впечатление, будто бы Спектрам прекрасно известны все слабости и страхи призрака, и это иногда дарует Тени воистину пугающую силу, делая ее практически непобедимой.

Ходят слухи о том, что в Лабиринте у Спектров существует некое подобие общества, но у призраков, которые питали бы нездоровую страсть к социологии, и были бы готовы отправиться туда для проведения полевых исследований, почему-то всегда находились более важные дела. Как бы то ни было, известно, что некоторые Спектры продолжают сохранять свои Оковы и, в силу этого, могут проникать в Земли Теней.

К числу самых известных каст Спектров относятся следующие:

Доппельгангеры – Будучи одними из немногих Спектров, которые сохраняют свои Оковы и относительно нормальный облик, Доппельгангеры занимаются уничтожением Цитаделей изнутри.

Дряхлые – Все еще обладающие Оковами, но при этом обретающие кошмарные обличья, которые придает им Буря, Дряхлые обитают в вечном шторме и нападают на неосторожных странников. Они очень редко появляются в Землях Теней, что безмерно радует большинство призраков.

Теневики – Практически лишенные разума, но, при этом, ошеломляюще сильные, Теневики представляют собой одних из самых могущественных Спектров, которые лишь изредка покидают пределы Лабиринта. В большинстве случаев их облик можно охарактеризовать лишь как абсолютно нечеловеческий.

Малфеане – Будучи Королями-Жрецами Лабиринта, Малфеане являются настолько могущественными и злобными, что обычный призрак вряд ли сумеет себе это представить. Нередко именуемые Нерожденными, Малфеане, предположительно, появились из Пустоты в самом начале времен, и с тех самых пор спали, строили козни и сражались друг с другом.

Более подробная информация о Спектрах представлена на странице 428

Historia Popularis Stygiae
(Общеизвестная История Стигии)

Музы, чей высокий Гений направлял мои мысли и видения в былом и мимолетном мире плоти, простерли свои благостные руки над траурным Саваном, отделяющим это подобие мира от всех иных миров, открыв мне новый путь к истине и позволив моему ничтожному перу изобразить деяния тех призраков, средь которых были как могучие, так и ничтожные, кои стали причиной нынешнего состояния этой империи.

Пролог

При жизни я был свидетелем величественных и пугающих картин. Я видел то, что казалось мне истинным загробным миром, Адом и Раем, и Раздорожьем, которое также часто именуют Чистилищем. Бесчисленные легионы душ представали перед моими глазами, а преступления, свершенные ими при жизни, были открыты и очевидны перед судом Всевышнего: короли и простолюдины, святые мужи и девы, влюбленные и глупцы – их бессмертные души клеймились каленым железом, подвергались свежеванию и четвертованию, их топили в озерах огня и реках кипящей смолы, сбрасывали в ледяные расселины, глубина которых достигала многих миль, их внутренности вырывали из тел, а затем демоны, дьяволы и отвратительные рептилии с множеством голов пожирали их. Затем они возрождались, и все начиналось снова, и этот отвратительный круговорот должен был повторяться без конца, вновь и вновь, день за днем, год за годом, пока не прозвучит Трубный Глас.

Но то, что я видел в последних кругах Ада и в самых благостных сферах Рая, так и не смогло подготовить меня к тому, что изо дня в день предстает перед моими глазами на протяжении последних семи веков. То, о чем я писал при жизни, и кошмары, которые я пережил, не смогли закалить мою душу и заставить ее смириться с пребыванием в этом мире, этом сером царстве теней, царстве жизни и нежизни, подготовить к вечному и мучительному танцу, на который обречены все мы.

Я пишу эту историю для вас, мои несчастные товарищи. В поисках истины я странствовал по безумным просторам этой империи, заглядывая в темнейшие уголки ее сердца, и скрупулезно записывая то, что мне удалось увидеть. Когда другие закрывали глаза и отказывались смотреть на то, что представало перед ними, я продолжал взирать на святилища силы и склепы Забвения. Когда другие затыкали уши для того, чтобы не слышать бесконечные погребальные песнопения, звучащие в этом сумрачном месте, я продолжал внимать им, впитывая эти звуки и пропуская их через себя. Посмотри на эти слова, читатель, и пойми, что написанное мною было создано без какого-либо злого умысла или обмана, и описанные мною вещи таковы, какими они действительно были и есть, а не какими я бы хотел видеть их.

I. Тьма до начала Времен

Некогда, еще до начала отсчета дней и годов, было время, когда этих сумеречных владений не существовало. В легендах повествуется о мире, где границы между владениями живых и мертвых были гораздо тоньше, чем сейчас, и королевства одних были отделены от земель других тончайшим пологом, который с легкостью могли преодолеть неупокоенные души. Что же касается живых, то они также могли

пересекать эту едва заметную границу, оказываясь во владениях мертвых и собственными глазами созерцая своих прежних товарищей, которые находились по ту сторону пустоты. Некоторые герои – к примеру, Гильгамеш и Эней – неоднократно посещали мир мертвых, невзирая на все трудности, связанные со слишком частыми переходами между мирами.

Раскол

В один из дней в мире возник исполинский разлом, и королевства живых и мертвых оказались разделены вследствие так называемого Раскола. Возникшая пропасть между мирами вскоре достигла невообразимых размеров, в результате чего на границе двух миров появился великий Саван. Мир разделился на две части: владения Быстрых, которые со временем стали называть Землями Плоти, и Земли Мертвых, также известные под именем Подземного Мира.

После того, как мир раскололся надвое, в Землях Теней стало ощущаться присутствие Забвения, пугающего и яростного воплощения безграничной Пустоты. Неизвестно, откуда возникло Забвение, но о его существовании нельзя было забыть, ибо с тех самых пор эта бездонная чернота поглощает слабые и отчаявшиеся души. Кошмар Раскола породил из Забвения первых Малфеан, тела которых были покрыты чешуей, а блеск их клыков навевал смертельный ужас. Он же выпустил этих тварей на свободу, и за ними повсюду следовали ненависть и разрушение. Они зарылись в глубины Земель Теней, пожирая их основы с бездумной и неутомимой яростью и сплетая паутину коридоров, пока, в конце концов, их кошмарные туннели, которым, подобно проходам некоего ужасающего муравейника, не было числа, не породили их собственную тюрьму, именуемую Лабиринтом. Но самым страшным было то, что это ужасное переплетение переходов и пещер вело в самое сердце Забвения.

Владычица Судьбы

Именно во время Раскола из хаоса, порожденного разрывом между владениями Быстрых и Мертвых, появилась Владычица Судьбы, которая сумела постичь сплетение нитей Судеб, и предсказала приход великого проводника, странника, именуемого Хароном, которому было уготовано вновь и вновь пересекать Реку Мертвых, доставляя те души, которым удастся пересечь провал между мирами, на Далекие Берега, и защищая их от чудовищных порождений Забвения.

II. Харон

Великий Харон, которому было уготовано править этим царством скорбей, принадлежал к числу неупокоенных душ, пришедших сюда из Микен. Предвидя его появление, Владычица Судьбы приветствовала его, и даровала ему тростниковую лодку, на которой Харону предстояло бороздить воды Реки Смерти. На протяжении многих лет одинокая лодка Харона рассекала эти черные воды, и он пересек Реку Мертвых из конца в конец, заглянув в каждую из ее крошечных бухточек, и посетив каждый приток, в который смогла войти его лодка. В конце концов, он достиг дельты, где Река впадала в безбрежное Море-без-Солнца, по берегам которого скитались забытые души. В дельте Реки из темных глубин поднимался Остров Скорбей, представляющий собой исполинский скалистый утес. На него практически невозможно было взобраться, и вряд ли обычное судно смогло бы пристать к нему. Но Владычица

Судьбы направила утлую лодчонку Харона, и он без труда добрался до берегов Острова. Затем, она появилась перед Хароном и заговорила с ним, и хотя в ее глазах пылала мрачная решимость, голос Владычицы был сладок, как небесные речи ангелов.

Знай! За тобой пойдет множество Мертвых, бесконечные племена которых будут скитаться по Землям Теней, лишенные руководства и путеводного света до тех пор, пока ты не протянешь им руку помощи. И среди этих скитальцев ты найдешь Неупокоенных, которые будут привязаны к Жизни так же, как и ты. Ты должен будешь познать силу Жизни, ибо она остается могучей даже в Смерти. Ты возьмешь десятину с Мертвых, ибо они сами предложат ее тебе, и она скрасит твое собственное пребывание в этом сером мире. Ты поможешь другим обрести истинный свет, чтобы они смогли покинуть это место и пересечь Море, достигнув Далеких Берегов, где им будет дарован покой.

Преисполнившись жаром, которым были наполнены слова Владычицы, Харон выступил вперед и обратился к Мертвым, скитающимся в Землях Теней. Он поведал этим несчастным душам о том, что рассказала ему Госпожа, и они признали Харона своим вождем. Он направил их вниз по Реке Мертвых к безбрежному Морю-без-Солнца, и научил Мертвых изготовлять тростниковые лодочки, подобные его собственной, и они начали срезать странные растения, которые уже много лет росли в болотах дельты Реки. Харон научил Мертвых плавать по Реке и Морю-без-Солнца, и поведал им о Далеких Берегах, и многие из Мертвых прислушались к его словам, преодолев огромные расстояния для того, чтобы наконец-то обрести покой.

Перевозчики

Неупокоенные, предсказанные Владычицей Судьбы, пришли к Харону, и он научил их, как погружать шесты в глубины Реки и бороздить темные воды, протекающие по ее извилистому руслу через всю Землю Мертвых. Некоторые Неупокоенные прислушались к словам Харона и последовали за ним, но другие отказались внимать его речам и посвятили себя странствиям, которые заводили их в далекие и неведомые ранее части Подземного Мира, где им приходилось самим противостоять искушениям Забвения. Некоторые Мертвые предпочли наблюдать за Быстрыми, став защитниками целых семей или отдельных людей, которые остались по ту сторону Савана. Что же касается тех Неупокоенных, которые пришли к Харону для того, чтобы познать его учение, то к ним он питал особую любовь, ибо именно они стали теми, кто вызвался помогать Харону, направляющему души вниз по Реке Смерти к Морю-без-Солнца.

За это время многие души пересекли Море-без-Солнца, и некоторые из них были настолько легкими, что могли парить на ласковых ветрах, которые веяли над темными водами, унося их к Далеким Берегам. Но со слов Госпожи Судьбы Харон знал, что не все души смогут достичь окончательного успокоения своими собственными силами; именно поэтому он созвал к себе тех Неупокоенных, которые присоединились к нему, и сделал их Перевозчиками, а Остров Скорбей стал местом их встреч. Здесь, на Острове, Перевозчики собирались для того, чтобы обсуждать свою миссию и обмениваться друг с другом мыслями и идеями. Они предлагали помощь друг другу в обмен на небольшие Реликвии и осколки света, взятые у недавно умерших в качестве десятины, назначенной Хароном в соответствии со словами Владычицы Судьбы. Они также собрались и принесли клятву защищать переданные под их опеку души, оберегая мир Быстрых от тех Неупокоенных, которые отвернулись от слов Харона и отправились нести разрушения в Мир Живых.

Именно после появления Перевозчиков Лабиринт впервые изверг литанию ужасающих и гротескных Спектров, яростные крики которых разорвали покой вечной ночи. С тех самых пор Перевозчики неустанно продолжали ожидать новой какофонии, указывающей на приближающееся нападение, и удвоили усилия, направляя свою паству через орды этих тварей к Морю-без-Солнца.

Вскоре после кошмарного извержения, обрушившегося на Мир Мертвых из глубин Забвения, несколько Перевозчиков сами пересекли Море-без-Солнца для того, чтобы проложить дорогу тем, кому предстояло преодолеть огромные просторы, разделяющие Остров Скорбей и земли безмятежности. Этих Перевозчиков стали называть Сияющими, ибо их деяния осветили путь для других душ, которые отчаянно стремились достичь этих далеких земель. Харон был опечален уходом Сияющих, но он знал, что их деяния помогут облегчить путь к вечному покою тем, кто со временем последует за ними.

Первый Исход и прибытие Нудри

Владычица Судьбы во второй раз предстала перед Хароном после того, как Сияющие покинули его, чтобы найти пути, ведущие к Далеким Берегам, и повелела ему спуститься в Лабиринт, бросив вызов скрывающейся внизу Бесконечной Тьме, Тени Забвения, безжалостной и злобной твари, которая постоянно стремилась утолить свой голод живыми душами. Харон внял словам Владычицы и отправился к Венозной лестнице, мраморные ступени которой, пронизанные кровавыми прожилками, пульсировали от гнева Забвения. Сжимая в руках лишь свою косу и лампу, Харон вступил на этот кошмарный путь, ведущий в Лабиринт. Никто не знает, как долго Харон преодолевал хитросплетения лежащих на невообразимой глубине проходов и туннелей, где единственным источником света была его маленькая лампа. Перевозчики, связанные своей собственной клятвой, неустанно патрулировали Реку Мертвых, направляя души к Морю-без-Солнца, и строили догадки о судьбе своего учителя. Звуки великой битвы доносились из провала, в который уходила Венозная лестница, но ни одному из Перевозчиков не хватило отваги для того, чтобы спуститься туда.

В конце концов, Харон появился из этого горестного разлома, и глаза его горели так же ярко, как и лампа, которую он продолжал сжимать в руках, а вместе с ним шел древний призрак-кузнец, именуемый Нудри, который долгое время был пленником Забвения. Нудри был необычайно искусен в кузнечном деле, применяя в качестве материала души Неупокоенных, и Харон даровал ему право и разрешение преображать их в Землях Теней.

Лабиринт

"Спуск в Аверн легок", – сказал когда-то Вергилий. Спуск в Лабиринт еще более легок и гораздо более устрашающ, ибо он ожидает призрака в каждое из мгновений лжи и упадка, сопровождая его в минуты отчаяния и разочарования. Дороги, ведущие в мрачные глубины Лабиринта, встречаются повсюду, открываясь иногда в самых отдаленных уголках Стигии, а иногда – при свете дня на многолюдных трактах. Спуск в Лабиринт происходит тогда, когда наша темная сторона появляется на свет, обрекая Душу на ужасающие Страдания, представляющие собой проклятые интеллектуальные игры наших Теней. Лабиринт наполнен Спектрами, каждый из которых желает вонзить свои зубы в души тех несчастных, которые пытаются найти дорогу в его подземных венах, загоняя этих бедолаг все дальше и дальше в его хитросплетения.

Возвращение Сияющих

После того, как Харон вернулся из Лабиринта, он преодолел Реку Мертвых из конца в конец на своей камышовой лодке и, в конце концов, прибыл на Остров Скорбей, призвав туда Перевозчиков звуками великого рога. Когда его стражи прибыли туда, Харон поведал им о том, что произошло внизу, о том, как он сражался с Бесконечной Тьмой, и о том, что его глазам открылся рост Забвения. Харон поведал своим Перевозчикам об исполинской Яме, где души тех, кто остался незамеченным и незащищенным, как, впрочем, и многих из числа тех Неупокоенных, которые отказались стать Перевозчиками или предпринять путешествие к Далеким Берегам, медленно поглощались лежащей внизу Пустотой.

Немало горьких слов услышали Перевозчики от Харона, ибо он сказал, что они были недостаточно усердны в выполнении своих обязательств перед душами Земель Теней, и они пообещали внять его словам и удвоить свои усилия по защите несчастных призраков. Многие доблестные Перевозчики были отправлены в различные уголки Подземного Мира для того, чтобы найти какую-то защиту от грядущей угрозы. И после того, как эти Перевозчики ушли, на Острове появились те, кто некогда отправился на поиски Далеких Берегов, и были это Сияющие. Они пришли к Харону и рассказали ему о великих Залах Мертвых, где павшие воины и доблестные мужчины и женщины, принадлежащие ко всем народам и кастам, пируют вместе за одним столом. Они поведали Харону о том, что Далекие Берега были реальным местом, которое населяли призраки, обретшие внутренний мир, к которому они так долго стремились.

Клятва Перевозчиков

Основанная на полномочиях, дарованных Харону Владычицей Судьбы, Великая Клятва Перевозчиков была принесена первой группой Неупокоенных, которые услышали слова Харона. Она звучала следующим образом:

Я клянусь быть орудием безопасного и надежного прохода для каждой души, которая нуждается в помощи для достижения Далеких Берегов.

Я клянусь нести слово нашего великого лидера Харона, которому Владычицей Судьбы была дарована власть над этими землями.

Я клянусь оставаться бастионом защиты Савана, который отделяет этот мир от владений живых, и обеспечивать безопасность обитателей Земель Быстрых, оберегая их от тех заблудших душ Земель Мертвых, которые стремятся разорвать ткань Савана и нарушить порядок перехода душ из одного мира в другой ради своих собственных корыстных целей.

Я также клянусь закалять свою душу в борьбе с вездесущей угрозой Забвения и его служителями, препятствовать действиям тех, кто пытается помешать движению душ к их вечному покою, и в случае необходимости пожертвовать своей душой во имя защиты этого королевства от сил тьмы и разрушения, которые стремятся пожрать слабых и невинных.

Я клянусь посвятить все, что представляет для меня значение и ценность, нашему лидеру, Харону, и защитнице этого мира, Владычице Судьбы. Во имя Шеста Харона и слов Леди, да не покинет меня сила и мудрость.

Фраза в последнем предложении, "Во имя Шеста Харона", используется всеми Перевозчиками в качестве приветствия и прощания, причем как в устной, так и в письменной речи, и именно благодаря этому она вошла в лексикон Стигии в качестве самой священной клятвы, которую призрак может дать другой душе. Кроме того, она используется во всех официальных имперских документах с целью гарантии их аутентичности. Говорят, что нарушение этой клятвы непременно навлечет на призрака праведный гнев Перевозчиков.

-Из книги "Пасмурное нечто и Великий Верховный Как-Это-Его-Там: История стигийских диалектов и сленга" Эверетта Эдварда Фотерингея, умершего в 1964 году

III. Основание Империи

Вооруженный знанием, полученным благодаря Сияющим, Харон вновь взошел в свою камышовую лодку и в одиночку пересек Море-без-Солнца, прокладывая путь по картам, составленным теми Перевозчиками, которые бороздили его воды до него. После долгих странствий, он, в конце концов, достиг Далеких Берегов. Харон провел там много лет, и все это время его верные Перевозчики продолжали неустанно противостоять ненавистному Забвению.

Когда в Землях Плоти была основана великая Римская республика, Харон вернулся с Далеких Берегов, неся с собой семь великих символов власти, дарованных ему теми Сияющими, которые остались по ту сторону Моря-без-Солнца, и приняли под свою опеку лежащие там многочисленные королевства. В соответствии с этими символами, Харон наделялся властью над мертвыми и становился единственным авторитетом, способным судить и выносить приговор всем тем душам, которые уже пришли или должны были прийти в Земли Теней. Эти семь символов Харон поместил на исполинской железной плите в Землях Теней. В соответствии с властью, которую

они даровали ему, Харон заложил краеугольный камень Нового Города, Вечного Чертога и грядущего центра цивилизации в этом Подземном Мире Мертвых.

Основание Города

Из краеугольного камня и семи символов власти Сияющих, Харон начал создание своего Города. Из Содома и Гоморры, Египта, Иерихона, Вавилона, Трои, Афин и Спарты, из всех этих павших и опустошенных цитаделей, Харон брал самые могучие камни, и на Острове Скорбей все выше и выше поднималась воистину удивительная твердыня. Харон возводил свой Город по образу и подобию великих Афин и Рима: длинные, широкие дороги, большие площади, высокие колоннады и монументы павшим Перевозчикам, жертвы которых помогли Мертвым добраться до этого нового бастиона мира. В центре Города возвышался исполинский маяк, воздвигнутый в самой высокой точке Острова, куда Харон поместил ту лампу, которую он использовал в Лабиринте во время своего Первого Спуска. Эта лампа должна была сиять в вечной ночи, освещая Город (который с тех пор стали именовать Стигией), повествуя о великих деяниях Харона и возвещая всем душам о том, что здесь их ожидает безопасное пристанище.

Стигия

Построенная на семи высочайших холмах Острова Скорбей, Стигия представляет собой город, который подвергался множеству изменений на протяжении минувших столетий, и теперь изначальная цитадель, возведенная Хароном, лишь изредка проступает из-под нынешнего нагромождения несоответствующих друг другу зданий. Если утверждение о том, что город является не просто набором зданий и людей, но живым, дышащим существом, верно, то Стигию воистину можно назвать как худшим, так и лучшим из подобных существ. Цивилизации и империи переживали периоды расцвета и упадка, и последствия этих переломных событий в истории Быстрых всегда ощущались в Землях Теней, так как сама Стигия изменялась вместе с ними, и, во многих случаях, эти изменения оказывались крайне неожиданными и значительными. Улицы становились то шире, то уже, по мере того, как воды разливающейся Реки выходили из берегов, а затем вновь отступали в свое привычное русло. Монументы и здания с ходом лет также становились то больше, то меньше. Строения времен Республики сложно назвать чрезвычайной редкостью в Стигии, хотя, зачастую, они представляют собой удивительное смешение архитектурных стилей: здесь ввысь взметнулись классические колонны, за ними виднеются легкие контрфорсы, чуть дальше опытный глаз без труда узнает палладианские окна, за которыми вздымаются филигранной работы шпили, напоминающие о стиле рококо, соседствующие со строгостью и сдержанностью Баухауса, и все это порождает настоящую какофонию зданий и архитектурных стилей, сочетание которых было бы абсолютно невозможным в любом другом месте.

Последствия различных Вихрей и массовых беспорядков также отразились на местной архитектуре: многие из средоточий государственной власти были уничтожены в результате сражений или нападений обезумевших Спектров. Восстановительные и ремонтные работы в Стигии являются крайне деликатным делом; в конце концов, многие из старых зданий представляют собой Реликвии, построенные из камня, который невозможно добыть в этом мире. В результате этого все работы, связанные с ремонтом и перестройкой, производятся с помощью строительных блоков, изготовленных из душ. Назвать конечный результат "зловещим" будет не совсем верно – слово "пугающий" кажется гораздо ближе к истине.

-Из книги "Муниципальные метаморфозы: История урбанистической реставрации в Стигии", Квентина Эндрю Макалая, умершего в 1905

Республика

Харон создал первое правительство Стигии по образу и подобию Римской республики. Великая Республика Стигии обладала Сенатом, состоящим из семи мест, каждое из которых принадлежало одному из доверенных помощников Харона. Каждый Сенатор был наделен властью над определенной частью мира Мертвых, тогда как сам Харон выступал в роли Консула. Первым же своим решением, Сенат даровал землю возле гавани, которая выходила в Море-без-Солнца, Сияющим, чтобы они могли возводить там свои храмы, использующиеся в качестве временных пристанищ для Мертвых, которые готовились отправиться к Далеким Берегам.

Сенат также принимал посланников из других Темных Королевств, далеких владений, которые, подобно Стигии, объединяли Мертвых Востока и Африки. Харон и

Сенаторы часто встречались с Королевой Слоновой Кости, правившей Темным Королевством Слоновой Кости, расположенным в землях Африки, и дивились посланникам Нефритового Императора, владыки Темного Королевства Нефрита, которые преодолевали беспокойное Море-без-Солнца на чудесной, изящной барке, построенной из прозрачного зеленого нефрита.

Pax Romana и Золотой Век Стигии

По мере того, как великая империя Рима процветала под властью цезарей в Землях Быстрых, Стигия превращалась в здоровую, молодую республику под чутким руководством Харона. Мне кажется, что эти первые несколько столетий правления Харона по праву можно назвать золотым веком Стигии, временем, когда этот крошечный форпост в устье Реки Смерти, одинокая цитадель, противостоящая Забвению, стала воистину справедливым сообществом Мертвых, благодаря стараниям своего великого правителя.

В соответствии с велением Владычицы Судьбы, Харон брал десятину со всех мертвых, которые приходили в Земли Теней, требуя плату в две монеты за спуск по Реке Мертвых. Для того чтобы гарантировать уплату десятины, те, кто приходили в Подземный Мир без необходимой платы, должны были заплатить своими глазами или руками. Сначала подобные случаи были частым явлением, и призракам приходилось вносить десятину своей плотью, но известия об этом достаточно быстро пересекли Саван и распространились в Мире Быстрых, после чего очень немногие из умерших оказывались в земле без двух монет, лежащих у них на веках.

В один из дней, Харон собрал всю полученную им десятину и отдал ее кузнецу Нудри, повелев ему выковать первое оружие и доспехи в Стигии. Нудри выполнил его повеление и создал следующие предметы из этой десятинной руды: *Сиклос*, клинок Харона и символ власти; *Люмен*, лампу Харона, которая заменила ту, которая теперь стояла на вершине исполинского маяка в центре Стигии; и, в соответствии с особым приказом Харона, Маски Сенаторов. После этого, Нудри взял по кусочку от каждой выкованной им Маски и сплавил их воедино, изготовив особую Маску для Харона, которая должна была продемонстрировать Сенаторам и всем призракам, что Харон был частью их, а они – частью Харона в великой борьбе с зовом Тьмы, раздающимся из глубин Подземного Мира.

С помощью Нудри Харон построил обширную сеть дорог, которые пролегли по всем Землям Теней, рассеяв гнетущую темноту изначальной Бури и направив призраков к Морю-без-Солнца. Он сделал это потому, что знал об усилении Забвения, которое проникало и проползало в Земли Теней в обличье беспощадных Спектров, и ему было известно, что если обитателям Земель Теней уготовано обрести спасение, то ему придется найти способ защитить их. И по мере того, как величие Рима распространялось в Землях Плоти, Харон направлял Нудри вслед за смертными легионами, прокладывая дороги, связывавшие различные части Стигии с Морем-без-Солнца. Дороги Харона вели в Британию и Галлию, Рим, Фракию, Иерусалим и Дамаск, Египет, Армению и Иберию. Неуступчивые римские воители, которые погибали в сражениях за свою Империю, становились солдатами в армии Стигии. Они сопровождали Перевозчиков вдоль этих новосозданных дорог, никогда не теряя бдительности перед лицом угрозы со стороны Спектров.

Lux Veritatis

Вторым великим достижением Харона в качестве Консула стала доктрина Lux Veritatis или Света Истины. В соответствии с этой доктриной, Стигия должна была посвятить себя сбору и сохранению величайших творений человечества. Для этого, все призраки должны были собирать шедевры искусства и скульптуры, а также великие труды и достижения человеческой мысли, где бы они их ни находили, после чего доставлять в Город, где им суждено было храниться глубоко под зданием Сената в специальных хранилищах. Это было связано с тем, что Харон хорошо запомнил слова Владычицы, запечатлевшиеся в его сердце – те самые слова, которые гласили, что Забвение должно встречать ожесточенное сопротивление не только на поле боя, но и в человеческом разуме. Харон верил, что благодаря Свету Истины, самые лучшие и самые мудрые идеи Жизни смогут помочь Неупокоенным Мертвецам обрести мир, которого они столь отчаянно жаждут.

IV. Падение Республики

Харон исходил вдоль и поперек все Земли Теней, которые в те дни были изменчивой пустыней, где хаотично появлялись и исчезали Нихили. Он в одиночку пересек Реку Смерти и, все так же один, весь покрытый шрамами и зарубцевавшимися ранами, полученными в бесчисленных сражениях, стал лидером, Избранным, которому суждено было принести мир и порядок обитателям этого скорбного места. Из ничего он воздвиг великий Город на семи холмах, и этот город стал посмертным отражением величия Рима. Из отчаявшихся, мятущихся душ Харон воспитал отважных Перевозчиков, которые сопровождали Неупокоенных к Далеким Берегам и защищали Республику от Забвения. Из ненадежного форпоста, расположенного на вершине утеса Острова Скорбей, Харон создал Республику, которая стала путеводной звездой этого мира, направляющей души к благословенному Вознесению.

Ренегаты

Но даже несмотря на успешную борьбу Республики с Забвением, дела в Землях Теней обстояли не совсем гладко. В Мире Быстрых начали проявляться первые признаки того, что великая империя Рима слабеет, и это, в свою очередь, отразилось на Мире Мертвых. По мере того, как против Рима восставали живые повстанцы и мятежники, которым суждено было в свое время пересечь Саван, в Землях Теней появлялись свои бунтари, стремившиеся обрушить свою горечь и злобу на то, что казалось им Римом Мира Мертвых. Слишком гордые, слишком надменные для того, чтобы признавать свое поражение даже после смерти, они начали открыто высказывать недовольство правлением Харона, положив, тем самым, начало будущим Ренегатам. Скитаясь по дорогам Харона, подобно хищным стервятникам, они нападали на Перевозчиков, которые сопровождали души мертвых, направляющиеся к Далеким Берегам. Целые караваны душ перехватывались и рассеивались, в результате чего невинные мертвецы были вынуждены следовать дальше на ощупь, что делало их легкой добычей Спектров. Узнав о преступлениях Ренегатов, Харон создал кавалерийский отряд, представителей которого стали называть Всадниками, после чего обязал их сопровождать Перевозчиков на дорогах Земель Теней. Эти рыцари смерти должны были поддерживать порядок в тех землях, по которым проходили дороги Харона. Основной их обязанностью стала защита караванов Перевозчиков, перед которыми возникла новая угроза в лице тех, кто не собирался подчиняться порядку, установленному Хароном с благословения Владычицы Судьбы.

Упадок и Падение

Случилось так, что Риму, именовавшемуся некогда Вечным Городом, была уготована та же судьба, что и всему, что было создано руками обычных смертных. Нестареющая империя на семи холмах в один миг стала немощной и оказалась на грани гибели.

В самый разгар хаоса, который принесло с собой это ужасное падение, в Землях Теней появились те, кто следовал учению Христа. Эти Рыбники пришли к Морю-без-Солнца и начали строить свои собственные корабли из выброшенных на берег обломков. Они отринули помощь Перевозчиков и, вместо этого, отправились на поиски "Рая", Далекого Берега, который не был известен ни Харону, ни его ученикам.

Конец того Мира, который Они знали

...оно вырвалось из земли, подобно исполинской, ревущей черной волне, извергаясь из провала Венозной лестницы и всех остальных порталов, а его отвратительное зловоние, вызывающее в сердцах отчаяние, поднималось в серое небо. Земля содрогнулась, и бездонные провалы, ведущие прямо в Забвение, открылись в ней, поглощая тысячи невинных душ. Дороги, построенные Нудри и его учениками, раскололись на части, и невыносимый жар, исходящий из темноты, расплавил булыжники душ, оставив на их месте лишь раскаленные лужи смолы. Река Смерти вскипела, сжигая суда Перевозчиков, которые находились в ее водах, и Спектры, вынесенные из глубин земли исполинскими адскими потоками, низвергались в отравленную Реку. Я видел множество чешуйчатых тварей с несколькими головами, изрыгающими туда свою отвратительную скверну...

-Из журнала Датиана Севера, Перевозчика

Первый Великий Вихрь

По мере того, как Империя Быстрых неуклонно приближалась к своему закату, в Землях Теней также нарастало беспокойство, которое, в конце концов, охватило практически всех призраков. Многие говорили о том, что в окрестностях Стигии начало появляться все больше Спектров, сверкающие глаза которых с ненавистью следили за Неупокоенными Мертвецами. Пожранные Тенью все чаще приходили в Подземный Мир, распространяя повсюду ненависть, разрушение и Забвение. Вскоре они пересекли границу с Миром Живых, вселяясь в тела безымянных варваров, племена которых начали нападать на земли Рима. Души этих варваров после смерти переходили в Земли Теней. Считая Республику Харона воплощением Рима, они нападали на нее, а за ними, подобно диким вепрям, следовали Спектры. На защиту Стигии были призваны Всадники; Перевозчики отложили свои шесты и весла, чтобы взяться за оружие, обращая его против насильников и убийц. Даже сам Харон вышел на поле битвы со своей боевой косой, и лезвие Сиклос сеяло опустошение в рядах захватчиков. Многие отважные Легионеры пали в этих сражениях, но даже после смерти варвары не могли сравниться с Хароном и его призраками и, в конце концов, они были отброшены. К сожалению, последующая осада Стигии Спектрами, которые следовали за варварами, практически исчерпала силы великого Города Харона.

В год Господа нашего 476 город Рим пал в результате очередного нападения варваров. Его величественные храмы и, вместе с ними, средоточия науки и власти, были уничтожены, а жители Города подверглись насилию, смерти и порабощению.

Здание за зданием появлялись в Землях Теней, и вслед за ними туда приходили целые толпы Неупокоенных Мертвецов. Этот хаос оказался слишком велик даже для Харона и его Перевозчиков, невзирая на то, что они всеми силами пытались направить эти души к Далеким Берегам.

В самый разгар безумия, в глубинах Лабиринта раздался оглушительный звон и Харон сразу же понял, что он исходит от его стражей, которые звонили в исполинские сторожевые гонги, возвещающие о наступлении темнейшего часа Подземного Мира – начале Первого Великого Вихря.

Вихрь оставил от Стигии и соседствующих с ней поселений лишь пылающие руины, но самое страшное произошло тогда, когда Спектры, подобно шакалам стягивающиеся к эпицентру разрушений, и отчаянно изголодавшиеся по боли и страданиям, атаковали Остров Скорбей. Никто не сумел помешать им прорваться за стены Города и, подобно чумным крысам, они начали продвигаться к Цитадели, сокрушая величественные монументы и уничтожая прекрасные храмы и особняки. Более того, им даже удалось поджечь Ониксовую Башню, но, к счастью, Харон покинул свое пристанище, чтобы встретить Легионы Ада на поле боя, где ему и его Перевозчикам лишь чудовищным напряжением сил удалось одержать победу и спасти Город от разрушения.

Но что это была за победа! Город Мертвых представлял собой пустую, выжженную тень своей прежней славы! Русло Реки Мертвых оказалось завалено обломками и ее отравленные воды вышли из берегов! Величественные дороги, которые некогда соединяли каждую часть Земель Теней с портами, откуда корабли уходили к Далеким Берегам, были разрушены и уничтожены! И этот удушливый запах горечи и смерти! Харон безмолвно взирал на поле битвы, понимая, скольких отважных Перевозчиков отняло у него сегодня Забвение, и скорбел о них, вспоминая, какую отвагу они проявили в этом безнадежном сражении. Он видел, что его Республика умирает, Сенат уничтожен, а призраки жмутся к стенам своих убежищ и тайных пристанищ, в безграничном страхе перед новым нападением. Он видел Ренегатов, рыщущих во Тьме в поисках мусора, который принес с собой Вихрь. И Харон оплакивал их, всех их, включая самого ничтожного из мертвых, понимая, что теперь ему вновь придется начинать все сначала, и он один должен будет возвести новый Город, новую Стигию, которая будет еще более могучей и прекрасной, чем раньше, чтобы все Неупокоенные смогли обрести мир и безопасно достичь Далеких Берегов.

V. Эра Возрождения

Из праха Республики Харон возродил свой Город, и он вновь поднялся из отчаяния, рожденного глубинными сотрясениями Забвения. Разрушенные башни старой Республики стали свидетелями нового расцвета, а потрескавшиеся и разрушающиеся фасады прежних славных лет стали, казалось, чуть прочнее и светлее, оказавшись за стенами нового Города Харона.

Последствия

Наш великий лидер Харон полностью сосредоточился на том, чтобы отстроить свой Город из мертвого праха, который усеивал Земли Мертвых. Старая Республика была мертва, и никто из обитателей Подземного Мира не смог бы вновь вдохнуть в нее жизнь. Харон хорошо понимал это, и потому решил создать новую Стигию, следуя примеру великих лидеров Мира Живых, но не забывая при этом о заветах Республики прошлого, и сохраняя верность велениям Владычицы.

По примеру цезарей Харон нарек себя Императором и призвал к себе семерых Сенаторов, которым даровал титулы Владык Смерти, приказав возглавить различные объединения душ, которые приходили к ним. Каждый из Владык Смерти получил власть над определенными призраками, которые оказались разделены в соответствии с причинами, которые привели к их появлению в Землях Мертвых. Умершие от старости, скончавшиеся после тяжелой болезни, ставшие жертвами насилия или наложившие на себя руки, погибшие вследствие природных катаклизмов – все они стали слугами Владык Смерти.

Всадникам и Легионерам суждено было стать первой великой армией Стигии, ибо Харон назначил их оберегать Город и близлежащие земли, чтобы как можно скорее добиться возрождения Империи. И столь важным было восстановление Стигии в беспощадном противостоянии с Забвением, и столь необходимым представлялось то, чтобы оно происходило как можно быстрее и спокойнее, что ряды Легионов и Всадников уже очень скоро достигли немыслимой ранее численности, а их представители стали живым воплощением идеалов отваги и верности.

Перевозчики были разгневаны деяниями Харона, отказываясь служить кому-либо, кто называет себя Императором. Многие из них отказались от своих обязанностей, отринув данные ранее клятвы и не желая доставлять души новым Владыкам Смерти. В гневе и разочаровании Харон изгнал этих дезертиров, приказав, чтобы их имена вычеркнули из всех записей Стигии, их самих лишили дарованных им наград, а их лживые заявления подвергли осмеянию. Перевозчики были обязаны оберегать души от Забвения; если они не собирались хранить верность клятвам, принесенным Стигии и миру Мертвых, они должны были противостоять Тьме в одиночку. Зная об их неуступчивом характере, Харон изгнал всех непокорных Перевозчиков с Острова Скорбей. Многие из них стали Ренегатами или же отправились на Далекие Берега, тогда как другие сознательно отдались Забвению, совершив тем самым финальный акт отрицания власти Харона и неповиновения приказам своего прежнего господина.

Прошли десятилетия и Стигия начала постепенно восстанавливаться. Но эта задача оказалась очень сложной, ибо великие шторма, представляющие собой отголоски Первого Вихря, продолжали терзать Город Харона в своей безграничной ярости. Дикие Ренегаты возводили свои деревушки возле запруженной Реки и разбитых дорог, стремясь избежать власти Харона или же подорвать ее, распространяя при этом беспорядки и недовольство. По мере того, как вера в Христа продолжала шириться в мире живых, а дни языческих богов подходили к концу, Сияющие, внезапно, обнаружили, что их сила также начала слабеть. Жестокие и злобные призраки проникали через Саван, появляясь перед испуганными смертными в обличье покрытых гнойниками демонов, которые требовали от людей подчинения и жертвоприношений.

Выковывание Души

Я увидел юного аколита, афинянина, называвшего себя Аристогейтоном, который вошел в легендарную кузницу, именуемую Киклопами. Там его уже дожидался Великий Высокий Мастеровой Нудри, чей истертый старый молот был готов к работе, как, впрочем, и всегда. Пробормотав несколько ритуальных формул и речений, Нудри склонился к основанию Киклопов и взялся за мехи, после чего пламя в кузнице взвилось на такую высоту, что я мог бы поклясться, будто бы его испепеляющий жар начал опускаться по моему хребту.

Мастеровой Нудри почти небрежно пробормотал еще несколько мистических фраз, а затем передал своему юному ученику его молот, чья отполированная черная головка матово поблескивала в свете кузни. Аристогейтон сжал свой новый, ранее никогда не использовавшийся инструмент в правой руке, а затем Нудри взял левую руку юноши и сунул ее в ревущее пламя. Пока он удерживал ее там, я мог лишь в полном изумлении созерцать то, как рука юного аколита изменяет свои цвета быстрее, чем свет, проходящий через стеклянную поверхность. Они становились все ярче и ярче, и я мог поклясться, что никогда раньше не видел столь ядовитых оттенков привычных мне цветов. Юный грек издал столь оглушительный и мучительный крик, что мне казалось, будто бы на нас сейчас обрушится крыша кузницы. Он извивался и корчился, едва не вырвав свою руку из плечевого сустава в отчаянных попытках освободиться, но Нудри продолжал удерживать его возле ревущего горнила, как будто бы не ощущая этого ужасающего жара, и на его безмятежном лице при этом не отражалось ни единой эмоции.

В конце концов, спустя нескольких минут, показавшихся мне вечностью, Нудри вытащил из пламени руку аколита, которая светилась так, как если бы в нее вселились некие потусторонние силы. Он отвел юношу к наковальне и возложил на нее его руку, которая уже начала менять форму и извивалась, как раненая змея. После этого, он взял штамп для одной из стигийских монет, и приложил его к руке юноши, после чего приказал Аристогейтону выковать обол из своего собственного Корпуса. Юноша посмотрел на Нудри, и на лице его отобразилось отчаянное желание, чтобы предложение нанести себе столь ужасающее увечье оказалось шуткой. Его глаза молили древнего Мастерового, чтобы тот испытал его волю каким-либо иным способом, но только не этим. Но непроницаемое лицо великого Нудри не давало ему ни единой надежды на снисхождение, а в его пустых глазах юноша увидел нечто такое, что заставило афинянина поднять свой новый молот и обрушить его огромный вес на свою собственную плоть. Аристогейтон наносил удар за ударом, и каждый из них рождал звук, эхом разносящийся по кузнице, пока, в конце концов, на наковальне не осталась лежать небольшая монетка. Нудри достал сосуд с плазмой, чтобы смочить несчастный Корпус Аристогейтона, и когда он притупил его боль, изможденный юноша упал на колени. Нудри поднял монету с наковальни и повесил ее на тонкую цепь. Затем он надел эту цепь на шею юного афинянина и произнес всего три слова: "Помни об этом".

Я уверен в том, что он будет помнить об этом. Что же до меня, то я знаю, что до сих пор не забыл то, что произошло в тот день, и никогда этого не забуду.

-Атрофил, Перевозчик и свидетель одного из

Восстановление и Реформы

Лишь спустя много веков последний из Спектров, пришедших в Подземный Мир вместе с Первым Вихрем, был уничтожен или изгнан в скорбные глубины Лабиринта. И, когда этот миг все же настал, Харон ступил на улицы Стигии для того, чтобы почтить всех тех, кто сражался за Город во время нападений прислужников Забвения, сохраняя достоинство и честь в борьбе с этими чудовищами после падения Республики. Харон основал Имперский Орден Серпа, и посвятил в его члены всех тех, кто сражался на стороне Республики, включая Всадников и Перевозчиков, которые не покинули Стигию после того, как ее стены обрушились под безумными ударами Спектров. Многие Неупокоенные присоединились к Харону, восхваляя благородные деяния этих отважных воителей, и вскоре новые призраки начали вступать в ряды воинов стигийской армии, которые без устали продолжали патрулировать Земли Теней, надеясь в один из дней стать членами великого Ордена Харона.

Что же касается самого правителя Стигии, то в те дни он полностью посвятил себя восстановлению своего некогда прекрасного Города. Нудри и его ученики неустанно работали в кузницах, занимаясь починкой дорог и зданий. Они также возводили новые строения, включая величественную морскую стену, окружающую Остров Скорбей, не говоря уже о возрождении великой Ониксовой Башни. Мимолетная природа жизни в Землях Плоти обеспечила Стигию большим количеством новых рук, которые могли трудиться, прокладывать дороги или возвращать древние сокровища, унесенные безумием Вихря.

Именно в ходе восстановления Стигии имя Рыбников впервые стало широко известным среди обитателей Подземного Мира. Золотой Корабль Рыбников, доставляющий души к их Далекому Берегу Рая, часто появлялся у берегов Острова Скорбей, забирая с собой множество призраков, питавших надежды на лучшее существование. Кроме того, Рыбники возвели великий Храм на одном из холмов Острова Скорбей, который располагался внутри величественных новых стен Города. Они пришли к Харону и потребовали, чтобы он заплатил десятину их Храму. Харон выслушал их слова, но отказался делать это, сказав, что служит Владычице Судьбы и всему Миру Мертвых, а не Далеким Берегам. Встреча их продолжалась немало времени, и, в конце концов, Харон сделал мудрое предложение Рыбникам, сказав, что если они поделятся с ним Реликвиями, которые им удалось собрать, Харон передаст под опеку Рыбников все новые души, желающие добраться до Рая. Это соглашение, известное как *Райский Договор*, установило порядок в Стигии и закрепило взаимовыгодное сотрудничество между новой Империей и Рыбниками, численность которых постоянно росла.

Иерархия

Священные крестовые походы в Землях Быстрых позволили тысячам душ, как из числа христиан, так и из числа мусульман, пересечь Саван и войти в Земли Теней. При этом они продолжали хранить заветы своей веры, присоединяясь к соответствующим Легионам прямо с залитых кровью полей сражений и из осажденных, пылающих городов. В те времена удивительная ситуация, когда христиане и мусульмане одновременно пытались продолжить свое противостояние даже по эту сторону Савана, и, в то же время, помогали Нудри и его последователям восстанавливать и прокладывать новые дороги Стигии, была не такой уж и редкой.

Более того, некоторые из них даже вступали в ряды стигийской армии, отбрасывая былые разногласия и сражаясь плечом к плечу с бродячими бандами Ренегатов и Спектрами.

По мере того, как менялся образ жизни в Землях Плоти, Харон изменял Империю Стигии, которая все больше напоминала одно из европейских королевств. Для этого он основал Иерархию, краеугольным камнем которой стали обычаи и нравы владений Быстрых, в соответствии с коими призраки должны были знать свое место в этом мире так же, как они знали его в Мире Живых, избегая тем самым лживых искушений Забвения. Так появилась Иерархия, на вершине которой стояли Харон и его Владыки Смерти, за которыми, в свою очередь, следовали Легионеры и Рыцари (которых некогда именовали Всадниками), а также те Перевозчики, которые сохранили верность Харону. Самые низкие ступени этой лестницы суждено было занять тем призракам, которых именовали Невольниками, несчастным крепостным душам, закованным в цепи из стигийской стали, которых представители правящего сословия использовали в качестве рабов или же своеобразных средств платы.

Подобно тому, как королевства Быстрых стремились организовать работу ремесленников и представителей различных профессий с помощью своеобразных объединений, предназначенных для сохранения и распространения доступных им умений, как среди их числа, так и среди простого люда, Харон также решил упорядочить существование тех призраков, которые обладали особенными Арканои, чтобы они стали полноправными членами общества Стигии и были должным образом защищены от чужаков. В результате этого, свободные призраки, обладающие определенными талантами и связями, смогли присоединиться к различным Гильдиям, которые должны были контролировать использование их способностей, как в Мире Мертвых, так и в Мире Живых. В конечном счете, представители Гильдии заняли свое место в Иерархии, следуя сразу же за Рыцарями и Легионерами.

Скакуны Легионов

Обычно духи животных не пересекают Саван. В Землях Теней у этого правила было всего одно исключение: исполинские черные жеребцы, которые некогда скитались по топким берегам Реки Мертвых. Прирученные самим Хароном в давно забытые дни, они с незапамятных времен служили Владыкам Смерти и элитным частям Легионеров, именуемым Всадниками. Достаточно любопытно то, что эти скакуны не погружаются в Дрему и не требуют пищи, и никто из призраков не знает, каким образом они поддерживали свое существование на протяжении всех этих веков. Известно лишь то, что они исключительно опасны в сражении, способны мчаться быстрее ветра, и безукоризненно верны избранным ими хозяевам.

Второй Великий Вихрь

В год Господа нашего 1347 Великая Чума опустилась на королевства Европы, забирая тысячи тысяч жизней; она не испытывала снисхождения ни к правителям, ни крестьянам, пожирая целые семьи и селения, и, вскоре, сам воздух этих земель пропитался зловонием смерти и болезни. Души начали пересекать Саван с тревожной быстротой, что возвещало близость второго Вихря, вызванного резким приливом страданий и горя. Призраки, скопившиеся в Землях Теней, представляли собой удивительное смешение сословий и профессий, которое вряд ли можно было представить себе в Мире Живых. Многие из Неупокоенных Мертвецов все еще были

покрыты шрамами и нарывами, оставшимися после кошмарной болезни, которая привела их сюда.

В этот раз Стигия выстояла. Харон и новая Иерархия не стали для новоприбывших призраков чем-то чужим и непонятным, и, благодаря этому, они быстро привыкли к своему новому существованию в Землях Теней. Великая морская стена оказалась достаточно прочной, дороги, на этот раз, не подверглись тем ужасающим разрушениям, которые сопровождали Первый Великий Вихрь, а Всадники и призраки-Рыцари быстро и эффективно рассеяли ряды вырвавшихся из Лабиринта Спектров. Учитывая то, что новые души прибывали в невиданных ранее количествах, Харон решил провести перепись всех подданных Стигии, после чего обложил их десятиной для того, чтобы поспособствовать росту Империи, которая должна была удовлетворять потребности этих новых душ.

Кодекс Мертвых

Диктум Мортум или Кодекс Мертвых был создан Хароном для того, чтобы положить конец злоупотреблениям силами призраков, которые процветали в Темные Века. Хотя он занимает множество томов, суть его сформулирована еще в преамбуле, часть которой приведена здесь:

Я, Харон, Император Стигии, властью, данной мне Владычицей Судьбы, устанавливаю эти законы, дабы они служили поддержанию порядка между этим миром и нашим былым пристанищем; чтобы ни один призрак, ни при каких обстоятельствах и вне зависимости от причин не пересекал барьер, разделяющий Земли Мертвых и Земли Быстрых; чтобы ни один из них не вступал в какие-либо отношения с тем, кто еще жив, или говорил с Быстрыми о событиях, которым еще должно свершиться; чтобы ни один из них не смел угрожать, беспокоить, ранить или как-либо еще принуждать тех, кто находится в Землях Живых, к выполнению повелений тех, кто пребывает в Мире Мертвых; чтобы ни один из них не смел внушать тем, кто находится в Землях Живых, желание или повеление отнимать жизнь, независимо от того, свою или чью-либо еще, дабы повлиять на переход одного или более Быстрых в Землю Мертвых, будь то друг или враг, родитель, ребенок или возлюбленный...

-Из книги Квентина Эндрю Макалая, глава 7, там же

Мятеж и Предательство

Известия о десятине разгневали лидера Рыбников, именующегося Архиепископом, который добился аудиенции у Харона. Он потребовал, чтобы Император уменьшил десятину для Рыбников, которые на тот момент представляли собой самое большое объединение призраков Стигии, обладающее своими собственными рыцарями-Крестоносцами и епископами Смерти. Харон хорошо представлял себе мощь Рыбников и понимал, что они могут стать настоящей угрозой для успешного перемещения душ на Далекие Берега, так как агенты Рыбников использовали не самые честные средства и рассказывали призракам далеко не всю правду о своих целях, стремясь лишь к пополнению своих рядов новыми душами. Именно поэтому Харон отказался подчиняться требованиям Архиепископа, приказав распустить ряды Крестоносцев и удвоить десятину для Рыбников.

На протяжении многих месяцев, Храм Рыбников возвышался темной громадой на вершине одного из холмов, расположенного на окраине Стигии, где его продолжали охранять непокорные Крестоносцы, открыто нарушающие распоряжение Харона.

Однако вскоре по Стигии прошел слух о том, что Крестоносцы собрали большой отряд воинов и отправились к Ониксовой Башне, напав на дворцовую стражу Харона, состоящую из Всадников. Тем не менее, Крестоносцы не знали, что один из их числа отказался последовать за своими надменными собратьями. Он бежал из расположения Крестоносцев и поведал об их планах Всадникам, которые приготовились к приближению отряда безумцев и стащили их со скакунов, после чего повесили на пылающих цепях, свисавших с вершины маяка. Там тела этих предателей пылали на протяжении семи дней.

После этого, Харон и его Всадники отправились в Храм Рыбников и обнаружили там огромное количество сокровищ и Реликвий, обещанных Императору Рыбниками, но сокрытых ими в нарушение Райского Договора. Разгневанный подобным беззаконием, Харон отправил своих самых верных Рыцарей на Далекие Берега, чтобы те поговорили с Сияющими, которые находились там, после чего издал указ, в соответствии с которым все Сияющие, пребывающие на Острове Скорбей, должны были отправиться на Далекие Берега со следующим приливом.

Прошло несколько часов, и среди холмов разнесся звук великого приливного гонга Острова Скорбей. Из всех портов и гаваней, на каждой доступной лодке, плоту и скифе, Сияющие покидали Остров Скорбей в ходе великого Очищения. Все судна были забиты до отказа, и Сияющие уходили по водам Моря-без-Солнца к Далеким Берегам, сжимая в руках все, что они смогли унести из своих прежних домов в Великом Городе, провожаемые лишь заревом пожаров, которые охватили их храмы.

Еретики

Спустя некоторое время Рыцари вернулись из своего путешествия по Морю-без-Солнца, и в сердцах их царило замешательство и печаль, ибо им суждено было принести Харону крайне прискорбные известия. Далекие Берега перестали быть тем, чем они когда-то были, ибо теперь их сложно было назвать чудесными королевствами безмятежности и спокойствия. Сияющие отринули заветы Харона и Владычицы Судьбы, забыв о своих обязанностях на Далеких Берегах, и требуя одной лишь покорности от несчастных, отчаявшихся душ, стенающих от ужасных мук и страданий, вызванных бездумной и капризной жестокостью Сияющих. Более того, множество душ попросту оказывались брошенными, ибо верующие, которые в поисках успокоения с огромным риском преодолевали воды Моря-без-Солнца, становились бессловесной скотиной, загнанной в краали и брошенной там на произвол судьбы! Одна лишь мысль о тех столетиях, на протяжении которых эти развращенные властью и жадностью чудовища лишали своих подопечных уготованного им покоя в земле обетованной, в результате чего все они оказались лишены даже гипотетической возможности Вознесения, вызвала у Харона безмерную печаль. Он доверял этим Сияющим, некоторые из которых были первыми его Перевозчиками, но они предали его, предали ради безумного упоения мимолетной и жалкой властью.

Харон удалился в свои личные палаты и на протяжении многих недель никто не видел его. Многие в Стигии опасались худшего, ибо новости о преступлениях Сияющих могли вызвать у него такое беспросветное отчаяние, что его душа оказалась бы навсегда потеряна в глубинах Забвения. В конце концов, Харон появился на своем балконе и обратился к Стигии с *Воззванием Разума*, проклиная Сияющих и всех подобных им на все грядущие времена:

Поскольку Перевозчики, именуемые Сияющими, нарушили принесенную ими Клятву направлять души в королевства Вознесения; отринули обязательства, предписывающие им бороться с Забвением и, вместо этого, подвергли мучениям и

унижениям невинные души, преследуя при этом свои собственные корыстные цели; сговорились друг с другом для того, чтобы обманывать, соблазнять и обращать в свою веру посредством лживых слов, уводя ничего не подозревающие души от истинного света, живущего в их сердцах; мы больше не собираемся предоставлять им аудиенцию, разрешать свободный проход или даровать помощь в Землях Теней. В силу этого, мы нарекаем Сияющих и всех тех, кто хранит им верность, Еретиками и, в соответствии с велениями Владычицы Судьбы, посвящаем свое существование их окончательному и неотвратимому уничтожению.

Для того чтобы поддержать это Воззвание Разума, был основан великий Совет Инквизиторов, получивший название Магистрата Истины, и созданный по образу и подобию соответствующего Ордена Церкви, существовавшего в европейской части Земель Плоти. Служители Совета должны были выискивать и уничтожать всех Еретиков, как, впрочем, и бороться с их тлетворным влиянием. Военные подразделения Совета, известные под названием Ордена Распахнутого Ока (хотя в свое время их также называли "Мрачными Всадниками") занялись патрулированием дорог и Реки Смерти в поисках тех, кто посмел бы противиться велению Императора.

Харон не запретил тем душам, которые все еще стремились к Вознесению, самостоятельно добираться до Далеких Берегов, но, если на то пошло, какие надежды они могли питать? На что могли надеяться эти несчастные призраки, если даже те, кому Харон верил все эти столетия, с кем он встречался и плавал по Реке, в конце концов, оказались предателями?

VI. Время Разногласия

Над Миром Мертвых, пораженным известиями о преступлениях Сияющих, нападениях Рыбников и постоянно остающихся на шаг впереди власти Еретиках, опустился полог недоверия и горечи. Нежелание следовать указам Харона и Владычицы Судьбы заставило многих призраков восстать против Императора, результатом чего стали многоголосые проклятья, эхом разносящиеся во Тьме.

Осажденный Город

После того, как Воззвание заклеймило всех Сияющих как проклятых Еретиков, атмосфера в Стигии начала накаляться в силу угрожающей ей извне опасности. Харон внезапно обнаружил, что он является правителем Города, которому угрожают со всех сторон. Ренегаты нападали на невинные души прямо за чертой городских стен, путешествуя по Реке Мертвых и преследуя немногочисленных Перевозчиков, которые остались верны Императору. Еретики скрывались во тьме самого Города, распространяя свои вредоносные учения. Граждане Стигии бросали недоверчивые взгляды друг на друга, и в страхе отворачивались от своих соседей, друзей и всех, кто был как-то связан с Инквизиторами. Только истинные смельчаки или глупцы осмеливались выходить за пределы Города, и вскоре Стигия оказалась переполнена призраками. Торговля душами практически прекратилась, ибо ни один корабль больше не отправлялся к Далеким Берегам. Империя обратилась против самой себя, напоминая сжавшийся плод, отчаянно пытающийся как можно глубже зарыться в утробу матери. Результатом этого стали три Бедствия, первое из которых пришло извне, второе – изнутри, а источником третьего стали ужаснейшие из всех возможных преступников.

Первое Бедствие произошло в начале XVI века нашей эры, когда на берегах дельты Реки собрались Ренегаты, которые предприняли атаку на Город, стремясь разрушить высокие стены Стигии. Харон и его Всадники отважно сражались, но

паника, вызванная нападением Ренегатов, позволила им пробиться к Ониксовой Башне и похитить сокрытые там Артефакты, забрав с собой, помимо всех остальных древностей, Копье Лонгина, то самое копье, которое пронзило тело Христа в час Его смерти. Ренегаты вполне могли бы похитить и другие священные предметы, если бы не самоотверженность многих из числа лучших и наиболее доверенных Рыцарей Харона, которые все же сумели отбросить врага и изгнать его из Города.

Второе Бедствие зародилось в Стигии, и им стал Роспуск Гильдий. Это произошло из-за тщеславия некоторых Мастеров Гильдий, которые стали свидетелями страха и беспорядков, вызванных нападением Ренегатов, после чего решили восстать и вырвать власть над Городом у Харона и его Владык Смерти. Утром шестого дня месяца апреля, в год Господа Нашего 1598, Гильдии попытались узурпировать власть над Городом. Тем не менее, восстание и предательство сами взрастили семя своей грядущей погибели, ибо вздорные Гильдии, связанные друг с другом лишь ненадежной цепью мятежа, вскоре обнаружили, что эта цепь стала для них гарротой, которая привела к их последующему поражению. Многих представителей Гильдий ожидала казнь, включая первых учеников Нудри, Трех, которые некогда помогали ему возводить великие дороги Империи.

Природа Третьего Бедствия была самой отвратительной и пугающей. В Землях Быстрых люди Европы положили начало эре великих открытий, когда отважные мореходы из различных королевств преодолели обширный Атлантический океан, обнаружив лежащий за ним Новый Свет. Они вернулись со странными дарами и рассказами о неведомых землях и новых человеческих племенах. Харон и его Владыки Смерти также узнали об этом Новом Свете и отправили своих посланников в Бурю, чтобы разузнать как можно больше о неизвестных ранее странах. Вскоре, они вернулись оттуда, поведав о целом Темном Королевстве Обсидиана, которым правил Икс Чел, возглавляющий призраков этого Нового Света.

Но Еретики и Ренегаты, которые хотели избежать праведного гнева Инквизиторов, также прибыли в Королевства Обсидиана, вселившись в тела моряков, покинувших иберийские порты. Когда они прибыли в земли Обсидиана, ненависть и страх заполнили их души. На протяжении многих десятилетий эта земля стенала от бесконечных убийств и жестокостей; все это время Харон и Владыки Смерти внимали рассказам о кошмарной резне, которую устроили там Еретики и Ренегаты. А затем насилие прекратилось. Икс Чел и его призраки были преданы Забвению, их народ был вырезан без остатка, а их Королевство в ходе этого Свежевания оказалось уничтожено. Посланники Харона, находившиеся в землях Обсидиана, были потрясены. Так наступило Третье Бедствие, в результате которого с лица Земель Теней было стерто целое Королевство. Это деяние стало величайшим преступлением, которое когда-либо совершали Еретики. Они осквернили невинный мир, выцарапав и растерзав его внутренности. Это можно было бы назвать звериной жестокостью, если бы только животные могли питать столь ужасающие мысли. Однако было очевидным то, что лишь кровавые руки человеческих зверей могли изобразить на холсте Мира Мертвых столь кошмарную картину.

Время Свежевания

Лишь только мы достигли берегов Земли Обсидиана, всем, кто находился на борту, стало очевидным, что на этот мир обрушилось какое-то великое зло. Волны, высота которых превышала добрый десяток футов, едва не захлестнули нашу крохотную шлюпку, когда мы пытались достичь берега. С борта корабля мы видели плотные столбы дыма, поднимающиеся ввысь и растворяющиеся в пустоте, и землю, исходившую черной противоположностью огня, порожденной Забвением. Я вспомнил рассказы о Третьем Вихре и о том, как земля шипела, вспыхивая кострами ярости...Я даже не мог представить себе то, что открылось нам, когда мы углубились в Земли Обсидиана. Я с трудом могу описать это даже сейчас, ибо увиденное засело во мне слишком глубоко. Величественные храмы, которые превратились в руины. Зияющие в земле трещины, ведущие прямо в сердце Преисподней. И повсюду раздавался плач, горестные, разрывающие сердце всхлипы, которые, казалось, исходили прямо из пустоты. Целый мир умер – но, нет, он не умер – он был убит.

-запись капитана Генри Мура
в бортовом журнале "Изгнанника"

Третий Великий Вихрь

Три Бедствия сошлись воедино, и вновь Мир Мертвых содрогнулся, а земля раскололась, высвободив новый Вихрь. Его рев раздавался отовсюду и был слышен во всех частях Земель Теней, а затем, подобно пронзительному крику баньши, он пронесся над Морем-без-Солнца. Из бездны вырвались кошмарные шторма, и по всей Империи прокатились разрушительные смерчи; над головами призраков сомкнулся непроницаемый полог мрака, и все погрузилось во тьму.

Результатом Третьего Вихря стало то, что пошатнулся сам Мир Мертвых, а Империя оказалась изранена, и могучее тело ее было разорвано на множество частей. Буря сошла с ума; она поглотила все, отделив Стигию от оставшейся части Земель Теней. Жестокий Спектр, именуемым Холодным Сердцем, вывел тысячи своих кошмарных сородичей из расселин в земле, питаясь впитавшейся в грязь ненавистью Ренегатов, Еретиков и мятежных Гильдий. Он и его прислужники сумели запрудить старую Реку Мертвых, в результате чего она была покинута оставшимися Перевозчиками, которые предпочли использовать великие имперские дороги, а не рисковать своими жизнями, выходя в некогда быстрые воды Реки. Саван стал гораздо толще и прочнее, чем раньше; призраки, которые пытались пробиться через него, попросту отлетали назад. Арканои начали подводить своих владельцев, и души становились все слабее и слабее.

Третий Великий Вихрь стал расплатой за ненависть, недальновидное использование власти и жестокий мятеж против законного порядка. Теперь кошмарное наследие прошлых злодеяний окружало Земли Теней со всех сторон, проносилось над Стигией на ревущих ветрах, опускалось на головы, подобно маслянистому туману, накатывающемуся из клубящегося сумрака Бури. Теперь все оказалось отравленным патиной тьмы, и Империя пропиталась ненавистным илом Бури. И все это безумие навлекли на себя сами призраки.

В Земли Быстрых пришло Просвещение: королевства Европы собирали плоды, выросшие на деревьях знания, ростки которых они некогда посадили, и теперь уже не собирались объяснять основные принципы существования мира деяниями неведомых демонов или подчинять их спонтанной и обманчивой логике. Харон вновь покинул Ониксовую Башню и отправился в Город Стигию, странствуя среди призраков Европы и вдохновляясь изменениями в Землях Плоти, чтобы вновь помочь своей Империи возродиться после тех ужасающих разрушений, которые навлек на нее Третий Вихрь.

Когда наука отняла престол истины у суеверий и религиозных догматов в Мире Живых, Харон решил, что Стигия также должна измениться, чтобы получить преимущество в борьбе со своими врагами и Забвением. Все Свободные Призраки, поклявшиеся в верности Харону после Второго Бедствия, которое привело к запрету деятельности Гильдий, получили разрешение носить мечи из душевной стали, ставшие символом их верности и готовности сражаться с Забвением всегда и повсюду.

Харон также взял на себя обязанность странствовать по улицам Города Стигии, собирая бездельников и транжир, истинных Неупокоенных, которые пришли в Земли Мертвых, руководствуясь очень слабыми Страстями. Харон решил помешать им поддаться зову Забвения, и для этого сделал этих недостойных Невольниками. По мере того, как в королевствах Европы распространялась индустриализация, Невольники отправлялись добывать смертную руду из скал Венозной лестницы в Землях Теней, обеспечивая Киклопов сырьем, необходимым для изготовления машин, в которых нуждалась Империя. И даже когда Корпора Невольников изнашивались и они теряли возможность служить Стигии, Харон в своей бесконечной милости уберегал их от утробы Бесконечной Тьмы, отправляя этих несчастных в кузницы, где они превращались в необходимые Империи вещи.

Первый Некрополь

Когда стало очевидным, что Третий Вихрь навсегда изменил Подземный Мир, положив конец судоходству по Реке Мертвых и разрушив множество дорог, которые связывали внешние части Земель Теней со Стигией, Харон решил, что за пределами Стигии необходимо возвести новые города, безопасные пристанища, где смогут собираться призраки и которые станут убежищами для недавно прибывших душ, охранив их от тварей, скрывающихся в безграничной Буре. Затем Харон отправился к своим Легионам, и приказал им основать Цитадель Мертвых, Некрополь, появление которого ознаменовало начало новой эры в существовании Неупокоенных.

Первый Некрополь был основан в Лондоне и оказал бесценную помощь в деле избежания перенаселенности Стигии, которая на тот момент едва ли не задыхалась от невообразимого количества живущих в ее стенах призраков. Еретики и Ренегаты пытались уничтожить новую Цитадель, но силы Легионов оказались для них слишком велики. Легионеры яростно отбивали все атаки на Цитадель, которая со временем стала ключевым бастионом Империи в Землях Теней. Вскоре еще один Некрополь был основан в Риме, затем еще один в Париже и, со временем, они распространились по всем Землям Теней. Так называемый Пятый Легион отправился в Новый Свет для того, чтобы основать Некрополь в Новом Амстердаме, организовав его защиту от Еретиков и Ренегатов, которые навлекли на Подземный Мир Третье Бедствие. Спустя некоторое время другие Легионеры основали Некрополи в Бостоне и Филадельфии, как, впрочем, и других местах, что изрядно поспособствовало очищению Земель Теней от чумы неверующих и мятежников.

Использование Невольников

Многие призраки протестовали против использования Невольников, утверждая, будто бы это ничем не отличается от обычного рабства. В годы, последовавшие за восстанием в Новом Свете, их голоса стали еще более громкими и многочисленными. Они утверждали, что хозяева Невольников эксплуатируют несчастных призраков, превращая их в бездумных и бессловесных рабов, которых, в конечном счете, ожидает страшнейшее зло в виде перековывания. Они называли доктрину Харона, которая привела к появлению Невольников, бессердечной и нечеловечески жестокой.

Однако подобные утверждения, на самом деле, очень далеки от истины. Неужели мы должны были позволить этим несчастным теням живых исчезнуть в водовороте, уносящем их в пустоту Забвения, усиливая тем самым вековечную Тьму? Неужели мы должны были повернуться спиной к Спектрам, вырывающимся из Тьмы для того, чтобы пожрать этих несчастных, или может быть, нам следовало заткнуть уши и зажать свои рты, когда любой Неупокоенный, созерцающий эти кошмарные картины, должен был бы кричать? Надеюсь, вам достаточно этого? Наш великий правитель Харон не согласился бы отдать Забвению даже ничтожнейшую из душ, населяющих Подземный Мир.

Индустриальная эра

Промышленность развивалась, а вместе с ней развивались и Некрополи, которые превращались в исполинские счетные палаты для душ, где их загружали в огромные грузовые экипажи, отправляющиеся к Владыкам Смерти, пополнявшие ряды своих подданных в соответствии с тем, в силу каких именно обстоятельств им пришлось покинуть Земли Быстрых. Великие деятели науки рождались и умирали, а после смерти их таланты и открытия становились достоянием Империи. Вскоре лик Стигии вновь изменился, так как Империя стала страной двигателей, экипажей, передвигающихся по рельсам, и динамита. Очень скоро величественные железные корабли вышли в воды Бури, корабли, заложенные в новых портах Острова Скорбей, которые некогда были храмами Сияющих. Эти исполинские джаггернауты с легкостью преодолевали влечение хаотичных течений, доставляя свои грузы душ из портов Некрополей в Город Стигию.

По мере преображения лика Империи, изменялся и характер ее населения. Многие из тех, кто оказывался в железной хватке индустриализации, отбрасывали веру своих отцов в пользу нового и непобедимого божества, именуемого научным фактом, что, в свою очередь, приводило к тому, что они умирали без сильных Страстей. Этим призракам едва удавалось пересечь Саван, после чего они начали бесцельно скитаться по Землям Теней, становясь легкой добычей Забвения. Вскоре Венозная лестница оказалась заполнена новыми Невольниками, которые лихорадочно врубались своими кирками в смертную руду. Шлак, остававшийся после переплавки добытого ими металла, вздымался на берегах Моря-без-Солнца, подобно исполинским горам отчаяния, и огни кузниц сияли раскаленной добела сталью, в которую превращались обессилевшие Корпора этих несчастных.

Но за все эти достижения Харону, как, впрочем, и всем остальным обитателям Империи, пришлось заплатить немалую цену. Саван стал гораздо прочнее (а в некоторых местах он уже казался абсолютно непроницаемым), практически изолировав Неупокоенных Мертвецов в их антимире, который оказался отрезанным от владений

живых. Харон лично посещал порталы, ведущие в Земли Быстрых, пытаясь найти там тех новорожденных призраков, чья связь с Быстрыми предоставляла им возможность преодолеть Саван, после чего назначал их представителями Иерархии в Некрополях, где нити, связывающие их с Землями Плоти, было бы гораздо сложнее разорвать.

А затем случилось немыслимое. Однажды Харон вновь отправился в Земли Теней, но как только он достиг владений, отделенных от Стигии Бурей, его тело начало исчезать, едва ли не растворяясь в воздухе. Осознавая угрожающую ему опасность, Харон вернулся в Стигию. Он никому не рассказал об этом событии, включая даже Нудри, но, вместо этого, приказал нескольким верным ему Инквизиторам разобраться с тем, что случилось. И когда они отправились на поиски ответа, другие высокопоставленные Иерархи внезапно ощутили, что на них обрушилось то же самое несчастье – Владыки Смерти, Легионеры и Перевозчики – все они начинали растворяться, по мере приближения к Землям Теней. Вскоре Инквизиторам удалось узнать, что же произошло на самом деле: Оковы Харона, как, впрочем, и Оковы Владык Смерти и многих Легионеров оказались уничтожены. Сам Владыка Мертвых, Харон, больше не мог странствовать среди тех, кого он должен был защищать. Владыки Смерти погрузились в бесконечные дрязги, обвиняя друг друга в намеренном уничтожении Оков, вызванном властолюбием и желанием укрепить свои позиции. Ошеломленные Легионеры считали, что во всем виновны Еретики и Ренегаты, отправляя целые карательные экспедиции для того, чтобы раз и навсегда очистить от них Мир Мертвых.

А затем случилось так, что наш владыка Харон, Император Стигии, Хранитель Земель Теней и Защитник Неупокоенных, поднялся по ступеням Ониксовой Башни, покинув своих подданных, и так произошло то, что стали называть Вторым Исходом Харона. Владыки Смерти фактически стали правителями Империи, создав гегемонию из Некрополей, которые стали зависимыми колониями, постоянно поставляющими души в Стигию. Империя продолжала существовать, но без внимательного и отеческого присмотра Харона, она стала гораздо более мрачным и безрадостным местом.

Современность

Как бы то ни было, без активного руководства Харона Империя Стигии начала слабеть. Владыки Смерти стали обычными тиранами, неспособными эффективно управлять Стигией и меняющими свои приказы по три раза на дню, как будто бы их разумами владели беспокойные ветра, проносящиеся по широким улицам Города. Они без конца твердили о грядущем Вознесении, торгуя своими словами, подобно продажным девкам в публичных домах, торгующим своими телами. Они желали лишь увеличить количество подвластных им душ и продолжали бездумное противостояние с целью обретения все большей и большей власти, тогда как страдания их подданных лишь продолжали возрастать.

Четвертый Великий Вихрь

В первый день августа в год Господа нашего 1914, на землях Европы началась Первая мировая война. Ей суждено было продолжаться в течение четырех последующих лет, порождая кошмарные разрушения и ужасы кровопролитной бойни. На протяжении этих лет реки Европы покраснели от крови, а в Цитаделях Земель Теней разворачивались величественные сражения, сопровождающиеся литаниями, посвященными памяти отважных и доблестных людей. Солдаты прибывали туда

целыми дивизионами, и на их Корпора красовались шрамы, указывающие на то, что они гибли в отчаянных и безжалостных боях, а названия тех мест, где они встречали свою смерть, звенели подобно исполинским колоколам: Ипр, Галлиполи, Сомма... Задушенные ипритом и сметенные очередями пулеметов новых моделей, эти Неупокоенные поднимались на едущие по рельсам экипажи в Некрополях Франции и стран Бенилюкса, после чего отправлялись в свое последнее скорбное путешествие, завершающееся в Стигии. Иерархия стала великим пастырем душ, направляя их бесконечный поток к Городу Харона.

Вскоре этих душ стало так много, что старые стены Города Стигии не могли больше вместить всех Неупокоенных, которые пришли сюда во время Первой мировой войны. И тогда длинные, исполинские мосты из стигийской стали протянулись за высокие стены Города, связав его с расположенными неподалеку Железными холмами, где были возведены высокие башни, ставшие приютом для новых душ. Каждый, кто поднимался на одну из высоких точек Города, мог лицезреть бесконечные потоки призраков, двигающиеся по этим огражденным мостам к исполинским военным заводам мертвых.

А когда в Землях Быстрых все же наступил мир, по земле вновь пронесся Вихрь, ибо жадность Империи, пытающейся в одночасье поглотить такое количество душ, пробудила зловещие ветра Забвения. Ужасающий шторм загнал Иерархию в ее Цитадели, где сбившиеся в толпы призраки пытались защитить себя от потоков смертоносного дождя и града, и от оглушительных воплей Спектров. Вихрь домчался до Стигии и врезался в ее старые стены, извергая свою ярость на недавно построенные железные мосты, но, невзирая ни на что, Город выстоял, а его башни и здания были отполированы до блеска безграничной яростью ветров.

Вторжение в Некрополи

Однако если Стигии все же удалось устоять, то этого нельзя было сказать о многих Некрополях, ибо Спектры, спущенные с привязи хаосом Вихря, обнаружили новые дороги, ведущие к Цитаделям в Землях Теней. Они ворвались в самую гущу тех, кто обитал там, а затем прорвали Саван, вселяясь в тела обитателей Земель Плоти. Спектры сумели проникнуть в Некрополи Нью-Йорка и Чикаго, как, впрочем, и в другие города, наводнив собой трущобы и окраины, откуда, подобно лесному пожару, начали распространяться преступления и убийства. Целые районы городов Мира Живых стали полями сражений Спектров, которые уничтожали своих извечных противников и иногда обращались друг против друга в обличьях смертных, которых они подчинили своей воле, и убивали других служителей Забвения, чтобы еще раз испытать чувство смерти и отчаяния.

Кроме того, после Первой мировой войны торговые дома Европы и Америки ожидал ужасающий крах, результатом которого стала Великая депрессия, охватившая целое полушарие Земель Быстрых. Она изгнала многих смертных из их магазинчиков и домов, принося с собой разрушения и безграничные страдания, ибо Спектры с каждым годом лишь крепли, питаясь болью и печалью, царящими в Мире Живых.

Возвращение Харона

Харон отринул избранный им удел скорбного уединения в Ониксовой Башне и покинул ее для того, чтобы окинуть взглядом свою Империю. Он увидел хаос, царящий в Некрополях, и Спектров, буйствующих в смертных землях, и тогда Харон предложил награду каждому призраку, который отправится туда и будет уничтожать Спектров,

представляя в качестве доказательств своей доблести уши, зубы или любые другие части тел этих отвратительных тварей. И так появились Губители Рока, которые стали охотниками за наградой, преследующими Спектров в Некрополях.

Цена нашей ненависти

Я вновь и вновь содрогаюсь, вспоминая о том, что я видел среди Неупокоенных во время Второй мировой войны. Вместе с бесчисленными легионами солдат в Землях Теней тысяча за тысячей начали появляться другие призраки, происходящие из далеких земель Польши и России, где в один миг умирали целые семьи мужчин и женщин, детей и их престарелых родителей. Они шли и шли, и этот поток не прекращался. Они разрывали Саван своими обнаженными телами с выбритыми головами, ужасными шрамами, ранами, следами от колючей проволоки и сломанными конечностями. Их пронзительные крики до сих пор разрывают мое сердце. И когда они приходили в Мир Мертвых, в воздухе повисал сладковатый запах горящей плоти.

Это были дети Авраама и Моисея, Давида и Соломона. Все они шли в Земли Теней, и никто не знал, почему это происходит. И когда мы наконец-то узнали правду, мое сердце сковал холод, напоминающий о том легендарном льде преисподней, который я созерцал при жизни. Их убивали, вырезали как скот, бросая их тела в гниющие горы трупов, а затем отправляли в крематории, где их ожидало ненасытное пламя. Именно этим объяснялся тот запах, который витал в воздухе, и я знал, что теперь он всегда будет преследовать их. Я смотрел на них и вдыхал аромат ненависти, вспоминая времена Великого Бедствия, когда Еретики и Ренегаты совершили Свежевание в землях Обсидиана, вырезав все, кто когда-то жил там. Я не мог представить, что такое когда-либо повторится вновь. Я ошибался, Господи, как же я ошибался. Кто сможет передать словами ужас этих агоний, вновь и вновь предстающих перед моими глазами?

Война Мертвых

Спектры также свивались вокруг столиц Европы, и именно их невидимые танцы сыграли свою губительную роль в падении монархии в России, резне в Испании и трагедии жителей Германии. Тот, кого называли Гитлером, вознесся к власти благодаря страху и неуверенности, которую испытывал его народ, после чего вовлек королевства Европы в очередное противостояние на полях сражений, и вновь тысячи тысяч призраков начали поступать в Стигию через Некрополи, за пределами которых бушевала Вторая мировая война.

Война также пришла на Тихий океан, и Харон решил, что настало время начать войну против Нефритовой Империи, которая осмелилась предпринять несколько атак, направленных на отдельные Некрополи. Величественные боевые корабли, дредноуты, построенные из стигийской стали, уходили в Бурю для того, чтобы сразиться с нефритовыми судами другого Темного Королевства. Множество разбитых остовов навсегда осталось в глубинах Бури, тогда как само небо содрогалось от грохота боевых орудий, ставших решающим аргументом в споре о судьбе всех тех стигийских душ, которые умирали в тысячах миль от Острова Печалей и должны были добраться до великого Города Харона.

Пятый Великий Вихрь

Вторая Мировая Война продолжалась на протяжении несколько лет, наполнив Земли Теней душами, происходящими из мест, которые назывались Анцио, Окинава и Нормандия. А затем случилось так, что было создано новое оружие, бомба, которая могла разрушать саму структуру жизни, обращая вспять и искажая жизнь, что знаменовало собой появление истинного орудия смерти. Две этих бомбы были использованы в Мире Живых, и это произошло в городах, именуемых Хиросима и Нагасаки. Когда прогремели взрывы, раздавшийся грохот и сотрясение земли преодолели даже Саван, после чего Земли Теней содрогнулись. Свет миллионов солнц осветил темное небо Империи на недолгое мгновение, после чего Лабиринт застонал, подобно живому существу, и вновь распахнулся, высвобождая Пятый Вихрь.

Пятый Вихрь был самым страшным из всех Вихрей, ибо он пронесся по небу с такой силой и жаром, что каждый призрак, оказавшийся на его пути, немедленно исчезал в Забвении. И после того, как главный шторм начал стихать, тысячи меньших Вихрей продолжали бушевать в Подземном Мире, отправляя множество кричащих душ в скрывающуюся в его глубинах Тьму. Никто не мог добраться из Стигии в Земли Теней ни по дорогам, ни по шпалам, ни по водным путям, ибо повсюду безумствовали ужасающие шторма Лабиринта. Мириады Спектров следовали за ними, врываясь в Некрополи во всех уголках Землей Теней. Цитадели стали крошечными пристанищами порядка, сражающимися за свое выживание в окутанном безумным кошмаром Мире Мертвых.

Горул

Разрушения, вызванные этими ужасающими бомбами, которые исказили саму силу жизни, превратив ее в невыразимую и кошмарную смерть, породили Вихрь, заставивший содрогнуться Лабиринт и высвободивший из его глубин древнего Малфеанина, кошмарную тварь, именуемую Горулом. Этот ужасающий гигант поднялся из глубин Бури, черпая свою силу из штормов и смертей, расправляя свой смертоносный хвост, заканчивающийся жалом, и отравляя одним своим присутствием весь Мир Мертвых. Все корабли, отправленные на битву с этим демоном, были уничтожены, ибо Горул с легкостью разбивал суда и все то оружие, которое было направлено против него, пожирая целые команды призраков. Харон понял, что эта отвратительная тварь может разрушить всю Стигию, и отправил послание Владыкам Смерти и Некрополям, взывая о помощи, но никто так и не ответил на его зов. Никто не собирался помогать Харону в борьбе с этим чудовищем, и никто не собирался подвергать опасности средоточие своей власти, покидая его даже на недолгое время.

И потому Харон отложил свою Маску и взял в руки Сиклос, свой легендарный клинок, после чего ступил в крошечную камышовую лодку, на которой много веков назад он странствовал по Реке Мертвых, и в одиночку отправился навстречу исчадью Забвения. Когда Харон достиг Плачущей Бухты, он впервые увидел Горула, исполинскую, извивающуюся тварь с разинутыми пастями, заполненными огромными клыками, которая пожирала и терзала души, оказавшиеся в ее власти. И Харон напал на это чудовище, отгоняя его зловещую тень от своего возлюбленного Города, после чего открыл исполинский водоворот в Море-без-Солнца. И так пришел час Третьего Исхода Харона, ибо вместе со своим утлым суденышком он исчез в бездонных глубинах водоворота и Горул последовал за ним. Затем, на глазах жителей Стигии, водоворот закрылся, и ни порождение Забвения, ни Харон больше не появлялись из темных вод Моря-без-Солнца.

Эпилог

О, великая Стигия, сияющий маяк в бесконечной тьме ночи, я оплакиваю тебя. Я оплакиваю всех моих товарищей по несчастью, призраков, обреченных жить в мире без Харона. Последствия его исчезновения стали ощущаться уже спустя несколько мгновений после того, как воды великого водоворота навсегда сомкнулись над его головой в тот судьбоносный день.

После Третьего Ухода Спектры стали особенно активны, ликуя при одной мысли об исчезновении Харона; их зловещий смех еще долгое время раздавался в джунглях Индокитая и среди пылающих песков Персии и Аравии. Они ухмылялись, зная о том, что в земли Быстрых пришла новая чума, именуемая СПИДом, и с извращенным наслаждением наблюдали за тем, как все новые и новые смертные встречали страшную и мучительную смерть. Иерархия наконец-то осознала опасность, исходящую от этих чудовищ, призвав всех призраков выискивать и уничтожать кошмарных демонов Преисподней.

Владыки Смерти осознали, что Харон ушел и, возможно, навсегда, и теперь Подземный Мир как никогда прежде нуждается в сильных и надежных правителях. Но поступление душ в Стигию изрядно сократилось, и Владыкам Смерти, восседающим в величественном здании Сената, остается лишь бесконечно проклинать предательских Анакреонов; теперь они представляют собой всего лишь горсточку испуганных людей, маски которых скрывают нечто гораздо более неприятное, нежели их истинные сущности.

А что же насчет нас с вами, мои дорогие призраки? Что мы можем сделать? Небеса над Миром Мертвых темнее, чем когда-либо прежде; Вихри собираются в различных уголках наших земель и изливают свою безмерную ярость на наши головы. Еретики продолжают отравлять ядом лжи чужие души, Ренегаты нападают и уничтожают дороги, перегораживают Реку, похищают наших близких ради известных одним лишь им целей. Некоторые души встречают настолько жестокую и ужасную смерть в Землях Плоти, что сразу же становятся Спектрами. Эти бесконечные и печальные мысли ни на мгновение не покидают меня, и горестная истина повсюду обгоняет мое дрожащее перо.

Так что же насчет нас? Есть ли у нас хоть какая-то надежда?

Да, есть, мои дорогие призраки, и она живет в наших сердцах и головах, нашей численности, нашей верности памяти Харона и Владычицы Судьбы. Взгляните вокруг, мои дорогие призраки, взгляните на великий Город Стигию, его величественные сокровищницы знания и чудес. Взгляните вокруг, ибо когда-то здесь не было ничего, ибо до прихода Харона здесь лежала лишь безликая пустошь. Вспомните слова Владычицы Судьбы. Взгляните на то, что сделал для нас Харон, и что он продолжает делать для нас, пока мы храним память о нем и его идеалах. Харон подарил всем нам этот мир, который должен выстоять в противостоянии с Бесконечной Тьмой, и победить ее, чтобы каждый из нас обрел успокоение и мир. Истинный свет, к которому взывал Харон, живет в наших душах и является великим источником живительной надежды, благодаря которой мы можем обрести вечный покой для своих мятущихся сердец. Мы должны закалить свою волю, чтобы сохранить надежду, живущую в каждом из нас. Вряд ли можно представить себе что-либо более печальное, чем необходимость бесконечно созерцать порок и опасность, царящие вокруг, и оплакивать прошлые счастливые времена. Подобные губительные мысли непременно сделают нас пищей Забвения.

И здесь я не могу больше молчать, мои читатели. Услышьте мои слова, ибо я призываю вас никогда не забывать о надежде в ваших безрадостных скитаниях в этой юдоли скорбей. Питайте эту надежду, поддерживайте ее, разделяйте друг с другом и вдохновляйте, чтобы только сделать это чувство как можно более могущественным и живым. Не забывайте слова Харона и Владычицы Судьбы, которые обещали вам, что вы найдете путь, ведущий к вечному миру. Я прошу вас сохранять верность этой великой цели, и тогда, в конце пути, каждый из нас достигнет Вознесения.

Во имя Шеста Харона,
Данте Алигьери

Баргесты

Давящее чувство страха сжимает мое горло, усиливаясь по мере того как я вглядываюсь в мерцающий глаз старика. Нас разделяет меньше двадцати футов, но у меня складывается неприятное ощущение, что, на самом деле, он бесплотен, и находится где-то очень далеко отсюда.

“Кто ты,” – спрашиваю я, когда чувствую, что больше не могу выносить давящую тишину. “Где я? Что за чертовщина тут творится?”

Единственный ответ, которого я дожидаюсь, заключается в коротком смешке, который издает старик, после чего внезапно вздрагивает, и бросает испуганный взгляд через левое плечо, как будто бы он слышит нечто, недоступное моим ушам.

“По ночам здесь небезопасно. Я могу с уверенностью сказать тебе это,” - мягко произносит он.

“И где же находится это "здесь"?” – я даже не пытаюсь скрыть беспокойные нотки в своем голосе.

Старик медленно поворачивается, и снова заглядывает мне в глаза. Его лицо остается в тени, но единственный глаз сияет, как будто бы что-то освещает его изнутри.

“Возможно, ты узнаешь это место, когда наступит утро,” - произносит он, содрогаясь от хохота. – “Хотя, честно говоря, даже с восходом солнца здесь становится ненамного светлее.”

Внезапно я испытываю яростное желание схватить этого человека за горло, и трясти до тех пор, пока он не расскажет мне все, что знает. Вместо этого, я крепко сжимают кулаки, и пытаюсь сдержать порыв гнева, который охватывает меня с невиданной ранее силой.

“Тебе не следует злиться на меня,” - спокойно произносит старик, как будто бы читая мои мысли. – “Я всего лишь пытаюсь помочь тебе...если, конечно же, ты этого хочешь.”

“Мне не нужна твоя помощь,” - отвечаю я, и в моем голосе все еще звучат гневные нотки. – “Все, чего я хочу, это чтобы ты рассказал мне, где я оказался.”

“Что ж, ты находишься в Землях Теней,” - произносит старик. - “Ты мертв, хотя, честно говоря, я подозреваю, что ты уже догадался об этом.”

Мертв!

Я не знаю, произношу ли я это слово вслух, или оно всего лишь оглушительно отдается в моей голове, но чей-то тоненький голос в глубинах моего сознания вновь произносит слово "Забвение".

Старик снова бросает осторожный взгляд через плечо, и теперь я тоже что-то слышу – нечто, напоминающее далекий собачий лая, раздающийся в ночи.

“Готов поспорить, что они также направляются сюда,” - произносит старик. Он фыркает, глядя на меня. – “Возможно, они почуяли свежее мясо.”

Я смотрю за спину старику, пытаясь понять, кто именно издает эти ужасные звуки, но темнота остается слишком густой и непроницаемой. Я не вижу ничего, кроме тусклого света уличных фонарей, которые исчезают в туманной дали, подобно гирлянде огоньков с рождественской елки.

“Если хочешь, ты можешь пойти со мной,” - произносит старик. – “Но, в любом случае, я бы не советовал тебе оставаться снаружи, когда они окажутся здесь.”

“Кто такие...они?”

“Баргесты,” - произносит старик, и я почти уверен, что слышу в его голосе дрожь. “Их используют Легионы Иерархии. Чаще всего они делают это для устрашения во время патрулирования, но иногда отправляют на охоту.”

Мне хочется спросить, на кого они охотятся, но я с ужасом понимаю, что, кажется, уже знаю ответ на этот вопрос.

Они охотятся на "свежее мясо".

Старик разворачивается и ковыляет прочь, медленно направляясь к одному из темных зданий, расположенных на противоположной стороне улицы. Его левая нога волочется за ним, оставляя заметный след в грязи.

"Так ты идешь или нет?" - спрашивает старик, но я остаюсь стоять на месте. Лай явно приближается. Он отражается от окружающих меня зданий, из-за чего создается впечатление, будто где-то неподалеку находится стая волков, завывающая в узком скалистом каньоне.

“На улицах небезопасно. Можешь поверить мне,” - произносит еще раз старик, бросив на меня последний взгляд через плечо перед тем, как скрыться в окутанном тенями дверном проеме одного из зданий. Он исчезает из виду, как будто бы он был призраком, и я не могу избавиться от мысли, что, на самом деле, его появление мне просто привиделось.

Тем не менее, этого нельзя сказать о раздающемся вдали вое, который кажется даже слишком реальным. Яростные завывания и громкий лай наполняют ночь. Кажется, будто бы они одновременно раздаются со всех сторон.

Я еще раз смотрю на здание, в котором исчез старик, и чувствую, что мне хочется броситься за ним, но – даже невзирая на явную угрозу со стороны этих баргестов, которые становятся все ближе и ближе - продолжаю медлить.

У меня нет ни малейшего представления о том, могу ли я доверять старику, и, честно говоря, я бы постарался обойтись без его помощи. Я догадываюсь, что могу не представлять себе всей степени угрожающей мне опасности, но сейчас идея попытать счастья в одном из других зданий кажется мне более предпочтительной. Также как и при жизни, после того, как Сара покинула меня, я отдаю предпочтение одиночеству. Мне приходит в голову, что как только рассветет, я смогу осмотреться, и разобраться с тем, что за чертовщина тут творится. Конечно же, основным условием успешной реализации этого плана является допущение, что я доживу до конца ночи. Учитывая все это, поиск

подходящего убежища начинают казаться мне все более и более предпочтительным.

Слева от меня, не более, чем в сотне ярдов вниз по улице, я замечаю здание, которое кажется мне смутно знакомым. Я не могу вспомнить, где я его видел, но пока что решаю не задумываться над этим. Звуки воя становятся практически оглушающими. Бросив быстрый взгляд через плечо, я бросаюсь бежать к зданию. Мои шаги эхом отражаются от мостовой, напоминая далекие выстрелы.

За мгновение перед тем, как нырнуть в темный дверной проем, я оглядываюсь на улицу, и вижу...нечто. Я не уверен, что это - или кто это.

В свете уличных фонарей виднеется извивающееся скопление огромных, плохо различимых тел, которые кажутся настолько черными, что напоминают дыры, вырезанные во мраке ночи. Хор их завывающих голосов становится настолько громким, что я содрогаюсь от боли в ушах. За ними возвышается высокая тень, сжимающая нечто-то, напоминающее поводок, и она издает такой же оглушительный вой, как и гончие, за которыми она следует.

Я содрогаюсь от страха и бросаюсь через темноту в заднюю часть дома. Пол усеян обломками кирпичей, заставляющими меня спотыкаться на каждом шагу. Когда я утыкаюсь в дальнюю стену здания, то оборачиваюсь и медленно съезжаю по стене на пол. Все еще вздрагивая как от лихорадки, я сжимаюсь в комочек, плотно обхватив руками колени.

Я чувствую себя затерянным во тьме, понимая, что мне остается лишь надеяться на то, что эти баргесты - кем бы они ни были - не увидят или не учуют меня здесь.

Я закрываю глаза и начинаю молиться.

Глава Третья: Правила

Затем пошли церкви, затем пошли школы,
Затем пошли юристы и прочие приколы.
-Отчаянное Положение, Телеграфная Дорога

Призраки: Забвение – это игра, которая ничем особенно не отличается от шахмат, бейсбола или покера. Как и все остальные игры, она обладает своими собственными правилами. Эти правила существуют для того, чтобы люди могли играть в нее, не затрачивая слишком много времени на споры относительно того, что и как происходит. Впрочем, вы сами хорошо помните эти неприятные моменты: "Бах! Бах! Ты убит!", "Нет!", "А вот и да!". Правила, представленные в этой главе, способны послужить необходимой основой, с помощью которой все игроки, заинтересовавшиеся этой игрой, смогут свести количество возникающих споров до минимума.

Базовые правила **Призраков: Забвения** крайне просты и вам понадобится очень немного времени для того, чтобы овладеть ими. Тем не менее, существует достаточно много дополнительных и расширенных правил, которые позволят вам посредством нехитрых операций добиться именно того результата, который вам нужен. Тем не менее, для начала вам следует ознакомиться с базовыми правилами; в дальнейшем вы сможете решить, какие из существующих вариаций больше всего подходят для вашей игры. В игре **Призраки: Забвение** самым важным аспектом всегда остается история, и правила вне зависимости от обстоятельств занимают второе место. В силу этого, правила **Призраков** могут показаться вам несколько абстрактными; тем не менее, это сделано специально для того, чтобы вы могли использовать их так, как вам покажется нужным.

Следует всегда помнить о том, что правила представляют собой не более, чем общие рекомендации. Тем не менее, не стоит забывать и о том, что чем дальше вы отклоняетесь от базовых правил, тем более спорной и дискуссионной становится ваша игра. Вы не должны ограничивать себя теми системами, которые описаны в этой книге, но при этом вам всегда следует сохранять гибкость на тот случай, если правила выходят за установленные рамки. (Смотрите Седьмую Главу, где вопросы Повествования рассматриваются более подробно).

Правила и Повествование

Игры жанра Повествования очень сильно отличаются от всех остальных игр тем, что главной их целью не является "победа". На самом деле в них нет ни победителей, ни проигравших – только участники. Даже если вашему персонажу приходится "умереть" в ходе истории, вы не должны чувствовать себя проигравшим; в конце концов, до тех пор, пока вы получаете удовольствие от игры, вы остаетесь победителем.

Хотя иногда с этим утверждением оказывается довольно сложно согласиться, но игроки и Рассказчик не являются противниками – в действительности, они обязаны сотрудничать друг с другом. Игроки и Рассказчик должны объединить свои усилия для того, чтобы создать историю. Со временем некоторые из этих историй могут соединиться друг с другом для того, чтобы образовать еще большую историю, которую обычно называют хроникой, но, в любом случае, все зависит от взаимодействия между игроками и Рассказчиком. Более того, у этой игры никогда не бывает конца. Единожды начавшись, она продолжается до тех пор, пока не завершается игровая сессия или же

история не подходит к концу. В следующий раз, когда игроки собираются вместе, действие начинается с того самого момента, на котором оно завершилось в прошлый раз, подобно очередной серии телевизионного сериала или новой главе романа.

В силу того, что основной задачей Повествования является создание истории, а не победа, правила здесь играют гораздо менее значительную роль, чем в других играх. В **Призраках** правила должны поддерживать развитие истории, а не управлять этим процессом. В ходе игры вам предстоит посетить новый мир, который является вашим собственным творением. Вряд ли вы захотите, чтобы нечто столь тривиальное, как игровые правила, испортило вам удовольствие.

Правила этой игры были написаны так, чтобы оставаться простыми и, в то же время, отображать значительные возможности, предоставляющиеся многогранным миром **Призраков: Забвения**. Игроки и Рассказчик могут свободно экспериментировать с данной системой, используя те правила, которые удовлетворяют их, и не обращая внимания на все остальное. Вы всегда можете создавать свои собственные правила, но при этом вам следует помнить о том, что они должны удовлетворять всех представителей вашей труппы. В подобных вопросах последнее слово всегда остается за Рассказчиком, который может абсолютно спокойно соглашаться с изменениями правил до тех пор, пока они действительно идут на пользу игре.

Золотое правило

Самое важное правило **Призраков** заключается в том, что мы обычно называем Золотым Правилом. Вкратце его можно сформулировать следующим образом: Если вам что-то не нравится, то не используйте это. Главной составляющей вашей игры является история. Как некогда сказал один мудрый человек, все остальное является дополнениями. В результате этого, вы можете свободно использовать, игнорировать или добавлять упомянутое “приходящее” (в форме правил, существ, Гильдий, Арканои, Некрополей и всего, что только покажется вам таковым) к тому, что уже живет в вашем сердце; в конце концов, это ведь ваша история.

Время

Время является одной из первых концепций, с которыми вам следует разобраться при игре в **Призраков: Забвение**. Существует шесть различных терминов, характеризующих временные отрезки, начиная самыми малыми, и заканчивая наиболее широкими и всеобъемлющими:

Раунд – Раунд представляет собой самый маленький из временных отрезков **Призраков: Забвения**, продолжительность которого может варьироваться от трех секунд до трех минут. Одного раунда обычно хватает для совершения одного действия (данный вопрос более подробно рассматривается ниже).

Сцена – Один компактный период действий и отыгрыша, который происходит в отдельно взятом месте. Сцену в **Призраках: Забвении** можно сравнить со сценой в кино или театральной постановке. Она может включать любое количество раундов, необходимое для ее реализации.

Глава – Независимая часть истории, которая нередко соответствует одной игровой сессии. Глава состоит из сцен, разделенных периодами бездействия.

История – Законченное повествование, состоящее из введения, основной части и кульминации. История обычно состоит из нескольких глав.

Хроника – Целая серия историй, связанных одинаковыми персонажами и, возможно, общей темой и сюжетом. Обычно ваша хроника представляет собой масштабное полотно истории, которое создает ваша труппа.

Бездействие – Период времени между сценами, в ходе которого персонажи могут отдохнуть, поправиться или, возможно, даже получить какие-то новые навыки. Всякий раз, когда персонажи не принимают активного участия в истории, считается, что они находятся в состоянии бездействия.

Броски кубиков

Для игры **Призраки: Забвение** требуется несколько десятигранных кубиков, которые вы можете купить в любом игровом магазине. Если вы являетесь Рассказчиком, то вам, скорее всего, потребуется обзавестись как минимум десятью кубиками для себя. Игрокам может понадобиться меньше кубиков, что напрямую зависит от значений Атрибутов их персонажей. Система, которую мы используем, является достаточно простой, хотя сначала она может показаться немного сложной. Суть ее заключается в следующем:

♣Ваш персонаж обладает определенным количеством точек, соответствующим значению каждой из его Черт (определение данного термина приведено ниже). Эти точки отражают то, насколько хорошо он умеет заниматься определенными вещами. Когда вы (или, если быть более точным, ваш персонаж) совершаете действие, вы делаете бросок одного кубика за каждую точку в Черте или Чертах, которые он использует.

♣Для того чтобы совершить определенное действие, вам требуется выбросить соответствующее количество успехов. Успехом считается бросок, в результате которого вы выбрасываете на кубике число, равное или превышающее уровень сложности. Эта сложность, которую определяет Рассказчик, может варьироваться от 2 до 10, что, в свою очередь, отражает проблематичность выполнения той или иной задачи. Чем сложнее задача, которую вы хотите выполнить, тем выше сложность броска. Все очень просто.

♣Модификаторы могут прибавляться или отниматься от сложности броска или же влиять на количество кубиков, доступных вам для броска. Сложность +1, к примеру, прибавляет единицу к значению сложности броска, который вы производите. С другой стороны, отнимание единицы от вашего набора кубиков приводит к тому, что вы бросаете на один кубик меньше, в результате чего вам оказывается сложнее набрать необходимое число успехов.

♣Чем больше успехов вы набираете, тем успешнее справляется с задачей ваш персонаж. С другой стороны, если вы вообще не выбрасываете успехов, то герой терпит неудачу в том, что он пытается совершить. Если вы набираете негативные успехи (подобную ситуацию принято называть "провалом"), ваш персонаж не только терпит неудачу, но и делает это особенно эффектно и с далеко идущими последствиями.

В этом и состоит суть правил данной игры. Все остальное является вариациями на тему этой базовой идеи.

К примеру...

Похитив мешочек оболов у группы Еретиков, Эрик убегает, отчаянно стараясь спасти свое посмертие. К сожалению, Еретики загоняют его на крышу, в результате

чего Эрику остается лишь попытаться перепрыгнуть на крышу соседнего здания. Рассказчик определяет, что сложность подобного броска будет равняться 7, и Эрику понадобится набрать как минимум три успеха для того, чтобы приземлиться на ноги. Он также отмечает, что сложность прыжка увеличится на один пункт (в результате чего общая сложность будет равняться 8), если Эрик попытается совершить прыжок с мешком денег. Беспокоящийся в этот момент больше о своей безопасности, чем об оболах, Эрик бросает мешок в приближающихся Еретиков и взмывает в воздух...

Рассказчик просит Эрика сложить его Силу и Атлетику (так как эти Черты выглядят наиболее подходящими для броска в данной ситуации), после чего сделать бросок, чтобы определить, насколько успешно он осуществляет прыжок. Значение Силы Эрика равняется трем точкам, а Атлетики – двум, в результате чего он бросает пять кубиков. Результаты броска выглядят следующим образом: 2, 3, 3, 5, 7. Учитывая то, что Эрику удается набрать всего один успех, Рассказчик решает, что ему удалось преодолеть большую часть расстояния, но, в то же время, он зацепился за край крыши одними лишь кончиками пальцев. К счастью для Эрика, Еретики слишком заняты, собирая разбросанные оболы, чтобы отвлекаться на него – но вряд ли это продлится вечно.

Действия

В ходе истории персонажам предстоит совершить значительное количество действий. Независимо от того, отыгрывают ли игроки разговоры между персонажами или описывают свои действия Рассказчику, основным требованием к происходящему является то, чтобы оно было понятно всем участникам. Действие может представлять собой все, что угодно, начиная обычной беседой и заканчивая битвой не на жизнь, а на смерть с особенно могучим Спектром.

Многие действия являются автоматическими: к примеру, вам не требуется бросать кубики для того, чтобы пройти по улице в направлении склада. От Рассказчика требуется только то, чтобы он четко представлял себе, что происходит с персонажем, и что он делает. Тем не менее, если персонаж пытается подкрасться к складу, который охраняется несколькими бдительными Легионерами, Рассказчик может потребовать от него сделать бросок кубиков, чтобы определить, удалось ли ему сделать это незаметно или же нет.

Значения Черт

Черты персонажа – его врожденные и приобретенные способности и умения – определяются количеством вложенных в них точек. В каждой Черте может наличествовать от одной до пяти точек, которые отражают уровень развития той или иной Черты. Вкратце можно отметить, что одна точка означает дилетантский уровень, а пять – исключительно высокий.

Вы должны учитывать то, что стандартный человеческий диапазон варьируется от одной до трех точек, тогда как уровень развития Черты, равняющийся двум точкам, является среднестатистическим. Тем не менее, некоторые люди обладают Чертами, равняющимся четырем (незаурядный уровень) или пяти (исключительный уровень) точкам, хотя, в то же время, значения некоторых их Черт могут равняться нулю.

X Отвратительно

♣ Плохо
♣♣ Средне
♣♣♣ Хорошо
♣♣♣♣ Незаурядно
♣♣♣♣♣ Исключительно

За каждую точку, которой обладает в определенной Черте ваш персонаж, вы получаете один кубик для броска. Таким образом, если у вас четыре точки в Силе, вы бросаете четыре кубика, когда пытаетесь совершить действие, в той или иной степени связанное с Силой. Если у вас одна точка в Восприятии, вам придется бросать всего один кубик, когда вы пытаетесь заметить что-то. Тем не менее, вам довольно редко придется бросать только те кубики, которые связаны с вашими Атрибутами (врожденными способностями). Обычно вы прибавляете к значению соответствующего Атрибута количество точек в определенной Способности (воплощающей в себе те вещи, которые вы умеете и знаете).

Именно поэтому, если Рассказчик хочет узнать, замечают ли персонажи Жнеца, который крадется у них за спиной, он должен предложить им сделать бросок Восприятия + Бдительности (Атрибут + Способность). Он также должен назначить сложность броска, которая будет указывать на диапазон тех чисел, которые понадобится выбросить на кубиках игрокам для того, чтобы добиться успеха. Кроме того, Рассказчик может также сказать им, сколько всего успехов нужно будет набрать, что, в свою очередь, напрямую зависит от скрытности Жнеца.

Эта комбинация кубиков, состоящая из Атрибутов и Способностей, называется набором кубиков (dice pool). Этот набор представляет собой общее количество кубиков, которые бросает в ходе одного раунда игрок (обычно используя их для совершения одного действия, хотя игрок может разделить свой набор кубиков в том случае, если он хочет, чтобы его персонаж совершил больше одного действия – смотрите раздел "Множественные действия и разделение наборов кубиков" ниже).

Некоторые Черты (Воля и Пафос, к примеру) обладают постоянными и временными значениями. Временное значение может увеличиваться и уменьшаться в ходе истории, тогда как постоянное значение Черт персонажа обычно остается неизменным. Большинство изменений отмечается в квадратиках, которые отображают нынешнее значение Черты персонажа. Набор кубиков для данных Черт обычно основывается на их постоянном (кружки), а не текущем (квадратики) значении.

Некоторые действия не требуют применения Способностей или же попросту не связаны с ними. Эти действия основываются исключительно на врожденных способностях персонажа (Атрибутах) или же его сильных сторонах (Воля или Пафос). К примеру, если персонаж пытается поднять тяжелый предмет, то набор его кубиков для этого броска будет определяться исключительно значением его Силы.

Следует отметить, что ситуаций, в которых игрокам приходится комбинировать три или более Черт, не существует. Кроме того, если максимальное значение Черты равняется десяти точкам, то, в большинстве случаев, она используется в отдельности. Именно поэтому Черты, подобные Воле, редко комбинируются с другими Чертами. Чаще всего обычный персонаж не может иметь более десяти кубиков в соответствующем наборе.

Сложности и Успехи

Теперь вам необходимо разобраться с тем, на что вы должны надеяться, когда в очередной раз берете в руки кубики. Рассказчик сообщает вам сложность действия,

определяющую минимальное число, которое вам необходимо выбросить на кубике для того, чтобы этот кубик считался успехом. Сложность действия может варьироваться от 2 до 10. Для того чтобы успешно осуществить то или иное действие, вам необходимо, чтобы как минимум на одном из кубиков вашего набора выпало равное или более высокое число. Каждый раз, когда это происходит, вы получаете один успех. К примеру, если сложность броска равняется шести, и вы выбрасываете 2, 3, 5, 6 и 9, вам удается набрать два успеха. В большинстве случаев вам потребуется набрать всего один успех для удачной реализации действия; тем не менее, чем больше успехов вы набираете, тем лучше ваш персонаж справляется с задачей, которую он пытается осуществить. Если вам удается набрать всего лишь один успех, вы добиваетесь минимального результата, тогда как три успеха свидетельствуют о полной и качественной реализации вашего действия, а пять указывают на нечто феноменальное.

Сложность действия

3	Легкое действие
4	Рутинное действие
5	Простое действие
6	Стандартное действие
7	Проблематичное действие
8	Сложное действие
9	Очень сложное действие

Степень успешности

Один успех	Минимальный успех
Два успеха	Умеренный успех
Три успеха	Полный успех
Четыре успеха	Выдающийся успех
Пять успехов	Феноменальный успех

Чем ниже сложность действия, тем легче ваша задача, и, соответственно, чем она выше, тем оно сложнее. Рассказчик может решить, что некоторые из ваших действий оказываются успешными даже без соответствующего броска (это называется автоматическим успехом), если количество кубиков в наборе вашего персонажа превышает его сложность.

Хотя они не включены в приведенный выше список, ваш Рассказчик также может назначать сложности 2 или 10. Тем не менее, это обычно происходит крайне редко: сложность 2 является очень незначительной, тогда как сложность 10 указывает на невообразимо сложное действие, в ходе которого персонаж практически неминуемо потерпит неудачу. При этом любая десятка, которую выбрасывает игрок, считается успехом вне зависимости от сложности броска. Если Рассказчик не утверждает обратного, то стандартной сложностью любого броска является сложность 6.

Осложнения

В большинстве случаев даже с одним или двумя кубиками выбросить один успех не так-то и сложно. Существует 75% вероятность того, что вы выбросите минимальный успех при броске всего двух кубиков по сложности 6. Создается впечатление, что это очень просто, не так ли? На самом деле, в рамках системы

присутствует несколько дополнительных сложностей, которые, впрочем, не являются обязательными для использования. Если ваша группа сосредоточена на отыгрыше, то вам вполне хватит простых бросков и автоматических успехов.

Провалы

Всякий раз, когда вы выбрасываете единицу, она отменяет один успех. Вы убираете кубик с успехом и кубик с единицей, после чего забываете о них. Если вы выбрасываете больше единиц, чем успехов, то вас ожидает провал, следствием чего становится что-то крайне неприятное. Вам не следует учитывать единицы, которые отменяли успехи, но если после этого остается хотя бы одна единица, то это свидетельствует о провале. В том случае, если у вас не осталось ни единиц, ни успехов, вы просто терпите неудачу в том, что вы пытались совершить.

Некоторые труппы считают наличие дополнительных единиц признаком исключительно серьезного провала. Это является абсолютно опциональной интерпретацией правил, и нередко может принести больше проблем, чем пользы (хотя, в некоторых случаях, это бывает очень весело...).

К примеру...

Джеки, Сетевик из числа Ренегатов, и ее товарищ по Кругу, Кейси, продвигаются через Бурю на принадлежащей Кейси Реликвии, которая представляет собой Нову 1974 года. Внезапно, Джеки слышит странный скребущий звук, который доносится из-под машины. Она открывает дверцу и высовывается из салона, после чего глазам Джеки открывается прицепившийся к автомобилю Спектр, который пытается процарапать его нижнюю часть и проникнуть в салон. Мгновенно оценив ситуацию, Джеки сообщает Кейси о возникшей опасности, и тот немедленно направляется в сторону ближайшего Прохода, надеясь вовремя добраться до безопасного места. Он нажимает на газ...

Кейси объявляет о том, что он направляется к ближайшему Проходу, представляющему собой двухполосную заасфальтированную дорогу, которая уже виднеется впереди. Он решает попробовать врезаться в Проход, сбросив Спектра с машины и размазав его по асфальту, как если бы тот был гигантским эктоплазматическим кроликом. Рассказчик решает, что в силу деликатности данного маневра Кейси придется сделать бросок Ловкости + Аргоса (сложность 8), набрав при этом два успеха. У Кейси по три точки в Ловкости и Аргосе – все вместе это дает шесть кубиков. Он выбрасывает 10, 6, 4, 3, 1, 1. Первая единица отменяет успех; вторая свидетельствует о провале. Рассказчик сообщает, что Кейси ухитрился разминуться с Проходом, и неуправляемая Нова понеслась куда-то вдаль. Кейси беспомощно следит за тем, как Проход проносится мимо него; тем временем, Спектр пытается пробиться через дно машины, и Джеки сжимает в руках нож. Все это выглядит не очень хорошо...

Множественные действия и разделение наборов кубиков

Если вы хотите, чтобы ваш призрак произвел в течение одного раунда более одного действия, вы можете разделить ваш набор кубиков между различными действиями. Количество кубиков, которые вы назначаете на каждое из них, определяется вами, но если один из ваших потенциальных наборов меньше другого (набор Восприятие + Бдительность из четырех кубиков против, к примеру, набора Ловкость + Драка из шести), то меньший набор определяет общее количество кубиков,

доступных для обоих действий. В вышеприведенном примере, у персонажа будет всего четыре кубика, которые он сможет разделить между двумя своими действиями.

К примеру...

Отчаянно цепляясь за край, Эрик пытается забраться на крышу. Учитывая значительное количество времени, наличествующее у него в запасе, и не слишком сложные обстоятельства, Рассказчик, возможно, разрешил бы ему добиться успеха без соответствующего броска. К несчастью для Эрика, один из Еретиков решает выстрелить в него из Реликвии-пистолета, сделав это в тот самый момент, когда наш герой взбирается на крышу.

Рассказчик сообщает Эрику, что тот может попытаться перебросить себя через край или же постараться избежать пули. Эрику в равной степени не хочется падать или ловить пулю, и потому он решает разделить свой набор кубиков. Рассказчик решает, что Черты, которые понадобятся Эрику для того, чтобы забраться на крышу, аналогичны тем, которые используются для прыжков (Сила + Атлетика), тогда как Черты для уклонения от пули соответствуют Ловкости + Уклонению. Как и ранее, набор Силы и Атлетики Эрика равняется пяти кубикам, тогда как сочетание Ловкости и Уклонения дает ему семь кубиков. Таким образом, у Эрика всего пять кубиков, которые он может распределить между двумя бросками. Решив, что забраться на крышу, на самом деле, гораздо важнее, Эрик решает потратить три кубика на этот бросок, и только два на уклонение от пули.

Автоматические успехи

Постоянные броски кубиков не самым лучшим образом отражаются на отыгрыше. В большинстве сцен – особенно в том случае, если вы действительно погрузились в историю – вы можете вообще обойтись без бросков и спокойно отыгрывать происходящее без каких-либо перерывов. Автоматические успехи избавляют игроков от необходимости производить броски для тех действий, которые их персонажи могли бы осуществить даже во сне.

Большинство трупп обычно использует комбинацию бросков кубиков и автоматических успехов. Все это выглядит следующим образом: Если количество кубиков в вашем наборе равняется или превышает сложность броска, вы автоматически добиваетесь успеха. При этом вы добиваетесь минимального положительного результата, как если бы вы выбросили всего один успех; иногда вы сами можете захотеть сделать бросок для того, чтобы добиться более благоприятного результата. Но, в большинстве случаев, автоматические успехи позволяют сэкономить значительное количество времени. В конце концов, главную роль в этой игре всегда играет история.

Вы также можете потратить пункт Воли (смотрите Четвертую Главу) для того, чтобы добиться автоматического успеха. Этот автоматический успех добавляется ко всем тем успехам, которые вам удается набрать в ходе броска. Тем не менее, вы вряд ли будете злоупотреблять этой возможностью, так как в результате использования пункта Воли вы теряете его. Вдобавок к этому, вы можете потратить всего один пункт Воли в течение одного раунда для того, чтобы получить дополнительный успех.

Продолжительные действия являются более сложными, чем обычные действия, и потому к ним не стоит прибегать в разгар активного отыгрыша. Будучи Рассказчиком, вы определяете, какую именно разновидность действия лучше использовать в том или ином случае. Хотя сначала это может показаться сложным, немного игровой практики позволит вам без труда со всем разобраться.

Продолжительные действия

Для того чтобы осуществить обычное действие, требуется всего один успех. Тем не менее, некоторые задачи, которые называются *продолжительными действиями*, требуют для успешной реализации более одного успеха. К примеру, вам может понадобиться набрать три, семь, а то и двадцать успехов (хотя подобные ситуации возникают очень редко).

Продолжительное действие позволяет вам производить все новые и новые броски в ходе последующих раундов для того, чтобы набрать достаточное количество успехов для завершения действия. При продолжительных действиях успехи накапливаются; в результате этого, если вам необходимо набрать десять успехов, и вы выбрасываете два на первом броске и три на втором, то вы оказываетесь на полпути к победе.

В ходе продолжительного действия вы можете набирать успехи столько времени, сколько захотите, или, по крайней мере, до тех пор, пока ваш Рассказчик не решит, что вам пора прекращать бросать кубики. Если вы провалите один из бросков, то вашему персонажу, возможно, придется начать с начала, так как он потеряет все набранные успехи (если так захочет Рассказчик). С другой стороны, Рассказчик может вообще запретить вашему персонажу повторять это действие.

К примеру...

Тень Кристины, Перфекционист, временно захватывает над ней власть. Это приводит к тому, что она начинает совершать самоубийственные поступки, непосредственно воздействующие на других призраков ее Круга. Заточенная внутри своей собственной головы, Кристина решает предпринять отчаянную попытку освободиться из-под контроля своей Тени.

Рассказчик сообщает Кристине, что она может попытаться победить свою Тень, сделав бросок Воли по сложности 6, но при этом ей понадобится набрать как минимум пять успехов. Положительной стороной этой ситуации является то, что Кристина может накапливать успехи в ходе последующих бросков. Значение Воли Кристины равняется восьми, что предоставляет ей сразу восемь кубиков. Она выбрасывает 1, 2, 2, 4, 5, 5, 6, 9, в результате чего у нее оказывается всего один успех (не забывайте о том, что правило провала заставляет ее терять один успех за каждую выброшенную единицу). К сожалению, Тень Кристины все еще сохраняет власть над ней, но при этом Рассказчик решает, что Кристина может продолжать борьбу. Она делает еще один бросок и выбрасывает 9, 9, 7, 6, 4, 4, 3, 2, результатом чего становится сразу четыре успеха. Кристина прибавляет эти четыре успеха к тому единственному, который ей удалось набрать в результате первого броска, и понимает, что она набрала пять необходимых успехов. Тень оказывается загнана обратно и теперь Кристине остается лишь извиниться перед теми, кому успела навредить ее темная сторона.

Противоположные действия

Иногда возникает ситуация, в которой попыткам вашего персонажа совершить то или иное действие, противопоставляются старания другого персонажа, классическим примером чего является перетягивание каната. Каждый из вас производит бросок, сложность которого нередко равняется значению соответствующей Черты другого героя. Персонаж, которому удается набрать большее количество успехов, побеждает,

тогда как его противник терпит неудачу. Тем не менее, конечная степень успешности вашего броска определяется тем количеством успехов, на которое ваш результат превышает бросок противника. Успехи, набранные вашим противником, отменяют ваши успехи, подобно единицам в случае с провалами. Результатом этого становится то, что выдающиеся успехи в подобных противостояниях оказываются крайне редкими, и даже если вашему противнику не удается победить вас, то он, как минимум, может изрядно подпортить вам жизнь.

В случае с действиями, которые одновременно относятся к категории продолжительных и противоположных, каждый из оппонентов должен набрать определенное количество успехов для того, чтобы победить. Каждый успех, превышающий общее количество успехов противника в ходе отдельно взятого раунда, добавляется в общую копилку успехов. Первый персонаж, которому удается набрать необходимое количество успехов, добивается положительного результата.

К примеру...

Лорд Эмбер, Мастер-Кузнец Душ, хватает МакКенну, Ренегата, которая была поймана и приговорена к отправке в кузницы. У МакКенны, впрочем, несколько иные планы на будущее, поэтому она начинает бороться, пытаясь вырваться из рук Лорда Эмбера.

Рассказчик решает, что, в данном случае, речь идет о противоположном действии. И МакКенна, и Эмбер, делают броски со сложностью, равной общему набору кубиков их противника. Если побеждает кузнец душ, то ему удается сохранить захват, в результате чего Корпус МакКенны уже в следующем раунде окажется на наковальне. Если успеха добивается МакКенна, то она может попытаться сбежать. К сожалению, набор кубиков Ренегата, в данном случае, равняется всего четырем костям, тогда как у кузнеца душ в руках оказывается сразу восемь кубиков, в результате чего, МакКенне остается надеяться лишь на чудо.

Командная работа

Персонажи могут объединять свои силы для коллективного набора успехов. Чаще всего это используется в случае с продолжительными действиями. С разрешения Рассказчика, двое или более игроков могут делать свои броски по отдельности и суммировать свои успехи. Тем не менее, они не могут комбинировать отдельные Черты своих персонажей в ходе одного броска. Командная работа особенно эффективна в отдельных ситуациях, подобных сражениям, выслеживанию добычи, сбору информации и починке каких-нибудь устройств. При других обстоятельствах, впрочем, подобный подход может стать препятствием; во многих социальных ситуациях командная работа может, в действительности, вызвать у собеседника немалое замешательство.

Еще одна попытка

Неудача всегда является неприятной. Если вы столкнулись с проблемами при работе на компьютере и не можете понять, с чем они связаны, то абсолютно не удивительно, что это способствует росту раздражения и уменьшению продуктивности вашей работы. **Призраки: Забвение** отображает это раздражение, вызванное неудачами, посредством возрастающей сложности любого действия, которое предпринимается после первоначальной неудачи.

Всякий раз, когда персонаж пытается предпринять действие, при совершении которого он уже потерпел неудачу, Рассказчик может увеличить его сложность на один пункт. Таким образом, если первая попытка взломать относительно простой замок (сложность 5) терпит неудачу, то недовольство персонажа вполне может заставить его слегка переусердствовать во время второй попытки. Для отображения этого, Рассказчик может поднять сложность броска до 6. Конечно же, если персонаж вновь терпит неудачу, ситуация может только ухудшиться...

В некоторых ситуациях, подобных боевому столкновению, Рассказчик не должен следовать этому правилу. Промах во время первого выстрела вряд ли сумеет вызвать у вас настолько сильное раздражение, что вы никогда больше не сможете попасть по своей цели.

Примеры бросков

Каждый Атрибут может комбинироваться с любой из Способностей, что, в общей сумме, позволяет произвести 270 разновидностей обычных бросков (и это без учета бросков Воли). Вполне естественно, что вам не слишком часто придется прибегать к броску Ловкости + Загадок, но это не делает подобный бросок невозможным. Ниже приведено несколько примеров бросков, которые могут производиться в ходе игры:

-Моника пытается прокрасться в Пристанище Иерархии, расположенное в Старом Корпусе Почтамта. Перед зданием стоит несколько Легионеров, которые несут безмолвный дозор, высматривая возможных нарушителей. Для того чтобы избежать обнаружения, Моника должна сделать бросок Сообразительности + Скрытности (сложность 7) против противоположного броска Восприятия + Бдительности ближайшего Легионера (сложность 6). Если она хочет незаметно проникнуть в здание, ей понадобится набрать больше успехов, чем Легионеру.

-Моше был отправлен своими начальниками из Иерархии шпионить за местным Пристанищем Ренегатов. Захваченный в плен Ренегатами, за которыми его отправили следить, Моше пытается убедить их в том, что он всего лишь хотел присоединиться к ним. Лидер Ренегатов, Мастеровой, который с радостью сделал бы из Моше металлическую тарелку, все же соглашается выслушать его, и потому Моше делает бросок Сообразительности + Хитрости (сложность 8). Количество успехов должно определить то, насколько лидер Ренегатов поверил его истории – если, конечно же, он вообще поверил ей.

-Смертный возлюбленный Шэрон погиб в результате несчастного случая. Она узнает о том, что он недавно был обнаружен Жнецом Иерархии, и отправлен в кузницы душ. Пытаясь освободить его, она связывается с местным кузнецом душ, предлагая ему несколько Реликвий в обмен на ее возлюбленного. Тем не менее, кузнецу сейчас очень не хватает новых душ, и потому он назначает довольно высокую цену. Шэрон придется сделать бросок Манипулирования + Бюрократии, чтобы несколько сбить ее.

-Джейн пытается убедить группу Лемуров, что Иерархия представляет собой кучку жалких диктаторов, придумывающих законы, которые служат исключительно их собственным целям. Ей необходимо сделать бросок Манипулирования + Экспрессии для того, чтобы склонить чашу весов в свою пользу. Если она наберет четыре или более успехов, то ей удается подбить их на бунт, но в случае провала они вполне могут обратиться против нее.

-Возвращаясь в свое Пристанище, Карл внезапно подвергается нападению Спектра. Будучи не в настроении сражаться, Карл пытается сбежать. Ему потребуется сделать успешный бросок Ловкости + Атлетики (сложность 6) против

противоположного броска Спектра, так как в случае неудачи ему все же придется драться.

-Свейн обнаруживает том-Реликвию, посвященный методам экзорцизма. К сожалению, эта книга написана в изысканном архаичном стиле. Свейну придется сделать бросок Интеллекта + Оккультизма для того, чтобы получить хоть какую-то полезную информацию из этого сборника достаточно скучной прозы.

-Фай Чин пытается починить меч-Реликвию, сломавшийся во время битвы со Спектрами. К счастью, Мастеровой Фай обладает доступом в кузницу душ. Меч достаточно сильно поврежден (если быть более точным, то он сломался в трех местах) и потому Рассказчик решает, что Фай должен сделать продолжительный бросок Ловкости + Починки (сложность 6), набрав как минимум шесть успехов для того, чтобы восстановить клинок. Он также объясняет Фаю, что тот может делать всего по одному броску в день, но, в то же время, успехи будут суммироваться.

-Кеннет подвергается жестокому допросу со стороны Инквизиторов Иерархии, которые хотят узнать местонахождение Пристанища Ренегатов. Фанатично верный делу Ренегатов, Кеннет собирает всю свою волю для того, чтобы выстоять под пытками. Рассказчик сообщает ему, что он должен сделать бросок Выносливости + Хитрости (сложность 8), чтобы продолжать рассказывать выдуманную им историю. Пять успехов позволят ему полностью убедить Инквизиторов в том, что он говорит правду, но если бросок окажется неудачным, он все же может сломаться.

-Юрий недавно присоединился к группе Ренегатов-Привидений, известных как Крикуны Душ. К сожалению, у него складывается впечатление, что большая часть банды не доверяет ему. Он спрашивает Рассказчика, может ли он сделать бросок Харизмы + Знания улиц для того, чтобы произвести впечатление на своих товарищей-Ренегатов и заставить их поверить ему. Рассказчик соглашается на это, решая, что сложность броска будет равняться 6, но Юрию придется выбросить как минимум четыре успеха для того, чтобы произвести впечатление на самых недоверчивых членов банды.

Лексикон

Ниже приведен список терминов, с которыми вам еще не раз придется столкнуться как во время чтения этой книги, так и в ходе ваших игр. Все они, так или иначе, используются для того, чтобы описать непосредственный процесс игры по линейке **Призраки: Забвение.**

Ангст (Angst): Негативная эмоциональная энергия, которая питает Тень призрака. Ангст возрастает в результате следования Темным Страстям.

Арканои (Arcanoi): Уникальные способности, которыми обладают призраки. Единственной формой термина "Арканои" является слово "Арканос".

Атрибуты (Attributes): Черты, которые определяют врожденные Физические, Социальные и Ментальные данные призрака. Примерами Атрибутов могут быть Сила, Харизма и Восприятие.

Бездействие (Downtime): Период времени, в ходе которого персонажи не принимают активного участия в игровых событиях. Он может включать Дрему, обучение или высокоинтеллектуальное превращение больших камней в маленькие – короче говоря, все те вещи, которые неинтересно отыгрывать.

Воля (Willpower): Черта, определяющая то, насколько целеустремленным и уверенным в себе является призрак. Она часто используется для защиты от воздействия эмоционального или ментального характера. В отличие от других Черт, Воля чаще затрачивается, чем пробрасывается.

Действие (Action): Действием называется любой поступок персонажа. К числу действий может относиться как прогулка по городскому кварталу, так и применение Арканоса с целью обезоруживания противника. Когда игрок объясняет Рассказчику, что именно собирается сделать его персонаж, это называется "объявлением действия".

Дополнения (Backgrounds): Черты, которые отражают опыт призрака и то место, которые он занимает в обществе Неупокоенных Мертвецов. Дополнения приобретаются независимо от Способностей. Примерами Дополнений могут быть Статус, Ментор и Эйдолон.

Душа (Psyche): Сущность призрака, которая также является синонимом слова “персонаж”.

Значение (Rating): Постоянное значение (т.е. количество точек) определенной Черты призрака.

Катарсис (Catharsis): Ситуация, в которой Тень призрака пытается захватить власть над Корпусом призрака (и, в некоторых случаях, добивается успеха).

Маска (Demeanor): Личность, которую призрак демонстрирует в ходе взаимодействия с окружающим его Подземным Миром. Маска может очень сильно отличаться от истинной Натуры.

Набор кубиков (Dice Pool): Определенное количество кубиков, которое вы получаете для произведения соответствующего броска, равное количеству точек, которыми обладает ваш персонаж в использующихся для данного броска Чертах.

Натура (Nature): Истинная и архетипичная сущность призрака.

Оковы (Fetters): Объекты в Землях Живых, которые привязывают призрака к Землям Теней. Чем больше точек у призрака в тех или иных Оковах, тем большую важность они для него представляют.

Пафос (Pathos): Чистая энергия эмоций, которая питает Арканои призраков. Пафос приобретается благодаря реализации Страстей.

Персонаж (Character): Персонаж является личностью, которую создает игрок для того, чтобы принять участие в игре **Призраки: Забвение**. Во многом напоминающий актерскую роль, персонаж становится своеобразным альтер эго игрока, действующим в условиях той обстановки, которую создает Рассказчик.

Преимущества (Advantages): Это дополнительные Черты, которыми обладают персонажи, помимо своих Атрибутов и Способностей. К числу Преимуществ относятся Дополнения, Арканои, Страсти, Оковы, Воля и Пафос.

Провал (Botch): Катастрофическая неудача, происходящая в результате броска кубиков. Игрок проваливает бросок в том случае, если количество выброшенных "единиц" превышает количество успехов.

Продолжительное Действие (Extended Action): Действие, которое требует нескольких успехов для достижения необходимого результата. При этом игрок может производить несколько последовательных бросков с целью набора необходимого количества успехов.

Простое Действие (Simple Action): Действие, для успешной реализации которого требуется всего один успех (при этом, впрочем, ничто не запрещает игроку набрать большее их количество).

Противоположное Действие (Resisted Action): Действие, которое производят по отношению друг к другу два персонажа. Оба они делают броски и сравнивают количество своих успехов. Тот, у кого их больше, "преуспевает" в реализации данного действия.

Пункты (Points): Временные значения таких Черт как Воля, Пафос, Ангст и Корпус; на листе персонажа они отмечаются квадратиками, а не кружочками.

Рассказчик (Storyteller): Человек, который создает и определяет развитие хроники **Призраков**, описывает обстановку, окружающую героев, и отыгрывает их друзей и врагов.

Система (System): Правила, относящиеся к любой отдельно взятой ситуации в **Призраках**; если быть более точным, то основные рекомендации, определяющие то, какой именно бросок требуется для реализации того или иного действия.

Сложность (Difficulty): Число, соответствующее успеху во время броска кубиков. Чем сложнее оказывается действие, которое пытается осуществить персонаж, тем выше будет сложность. Сложность может варьироваться от 2 до 10.

Сожаление (Regret): Используемое исключительно в целях Повествования, Сожаление персонажа представляет собой определенный аспект его смертной жизни, который так и не был реализован до момента его смерти. Используется для определения концепции персонажа во время его создания.

Способность (Ability): Способность является Чертой, описывающей то, что знает, умеет или может сделать персонаж. Способности делятся на Таланты, Навыки и Познания. Примерами Способностей могут быть Уклонение, Безопасность и Бюрократия.

Страсти (Passions): Цели, которыми руководствуется призрак, основанные на определенной доминирующей эмоции. Призраки могут получать Пафос, следуя своим Страстям.

Сцена (Scene): Отдельно взятый момент истории, который может состоять из нескольких раундов. Его можно сравнить со сценой в театральной постановке или телевизионном шоу.

Тень (Shadow): Темная сторона призрака, его персональный мистер Хайд

Теневод (Shadowguide): Игрок, который, помимо отыгрыша своего собственного персонажа, отыгрывает Тень другого героя.

Труппа (Troupe): Группа людей, которые собираются для того, чтобы поиграть в **Призраков.**

Эйдолон (Eidolon): Воплощение самых чистых и благородных аспектов Души, во многом отражающее возвышенные мотивы призрака. В рамках системы представляет собой Дополнение, которое может быть приобретено призраком с целью сопротивления воздействию Тени.

Черта (Trait): Любая Способность, Атрибут или другая характеристика персонажа, измеряющаяся в точках.

Шипы (Thorns): Особые способности, которыми обладает только Тень.

Книга Вторая: Перерождение

Теперь всем известно мое имя. Я стал знаменитостью среди мертвых. Я три года скитался по Восточному побережью и каждый раз я слышал ее голос. Этого было достаточно для того, чтобы я продолжал это, даже, невзирая на то, что старый офис все еще притягивает меня, а другие призраки не раз приглашали меня поселиться с ними.

Многие Неупокоенные говорят, что я без труда смогу найти место для себя – в конце концов, это неудивительно, учитывая мои способности. Некоторые из этих способностей особенно любопытны – в частности, я могу заставлять вещи пересекать Саван, возвращаясь в мир, где остались живые. Тем не менее, это вряд ли поможет женщине, которую я ищу. Не здесь. Не в Подземном Мире.

В моей голове звучит неумолкающий голос, который постоянно повторяет мне, что я никогда не найду ее. Более старые призраки называют этот голос Тенью. Они говорят, что это часть меня, моя темная половина. Что ж, пускай будет так. Я выпущу ее на волю, когда найду солдата, который ударил эту женщину три года назад. Но до тех пор Тень может продолжать беспомощно дергать прутья своей клетки. Впрочем, она делает это до отвращения громко. До отвращения громко.

Иерархия

Тонкие серые лучи утреннего солнца проникают в здание, медленно разгоняя сгустившиеся здесь тени. Я все еще прижимаюсь к стене, стараясь держаться как можно дальше от дверей. Сначала я едва замечаю появление солнечного света, но затем понимаю, что уже могу рассмотреть очертания своих рук. Они кажутся очень бледными и худыми, и крепко обхватывают мои колени, прижимающиеся к груди.

Я говорю себе, что, возможно, это всего лишь паранойя, но после быстрого осмотра окружающей обстановки у меня складывается впечатление, что несколько вещей кажутся очень неправильными.

Одна из них заключается в том, что у меня возникает странное, но от этого не менее пугающее ощущение того, что я не могу дышать. Как бы я не старался сделать вдох, я не ощущаю ни малейшего движения воздуха в груди или гортани.

Обрывки мыслей проносятся у меня в голове, но большая их часть не имеет никакого смысла. Самые яркие воспоминания - связанные с облаченной в плащ фигурой с изможденным лицом, которая наклоняется надо мной и что-то шепчет - кажутся слишком пугающими для того, чтобы задумываться над ними. Я хочу выбросить их из головы, что представляется абсолютно естественным, так как речь идет о последствиях паники и воздействии моего буйного воображения, но понимаю, что не могу это сделать.

Я издаю стон, обхватывая голову руками, и чувствую, что мои мускулы и суставы трещат как сухая бумага. Мне кажется, что кости и сухожилия могут не выдержать, и порваться, но, тем не менее, все равно наклоняюсь вперед, и пошатываясь, поднимаюсь на ноги. Спустя мгновение, я начинаю пробираться к выходу через горы мусора. По мере того как я приближаюсь к двери, мои глаза испытывают все большую боль, вызванную ярким солнечным светом. Когда я выглядываю наружу, мне приходится прислониться к потрескавшейся двери, цепляясь за нее для того, чтобы удержаться на ногах.

Город, в котором я нахожусь (или, по крайней мере, нечто, напоминающее его), вызывает у меня ассоциации с разбомбленными руинами на фотографиях из старых газет времени Второй мировой войны. Красное, раздувшееся солнце висит низко в небе над городом, поднимаясь из-за далеких зданий. Его свет отбрасывает длинные, узкие тени на неровную землю, усеянную мусором и обломками зданий. Повсюду виднеются разбитые кирпичи и камни, груды отбросов, вывороченные с корнем деревья, заржавевшие и покосившиеся дорожные знаки и другой мусор. Остовы брошенных машин и грузовиков возвышаются по обе стороны улицы.

Легкий ветерок, прикосновения которого к своему лицу я не ощущаю, несет по улице листы пожелтевших газет, которые издают едва слышное шуршание, напоминающее шорох сломанных птичьих крыльев, пока они не сталкиваются со зданием или заржавевшей железной оградой. Я ожидаю увидеть стаи бродячих собак,

копающихся в мусоре, которым завалены улицы, но вокруг царит странная тишина. Когда я оглядываюсь вокруг, то понимаю, что единственным звуком, который нарушает тишину, является тихий и заунывный свист ветра и громкий шорох пыли, облака которой поднимаются над улицей после каждого порыва ветра. Мне хочется крикнуть, позвать кого-то, но в моей памяти сразу же всплывают баргесты, которых я видел прошлой ночью, и я решаю, что лучше постараться не привлекать к себе излишнего внимания.

Чувствуя себя абсолютно обессиленным и вялым, я медленно направляюсь вперед, поглядывая в различные стороны и отчаянно пытаясь обнаружить что-то знакомое. Когда я останавливаюсь и оглядываюсь на то здание, в котором я провел прошлую ночь, неприятный холодок страха пробегает у меня по спине.

Над арочным дверным проемом висит табличка. Нарисованные краской буквы заметно поблекли, а местами краска попросту облезла, но мне все же удается прочесть то, что там написано. Прочитав вслух надпись на табличке, я вздрагиваю.

"Начальная школа Пайн Кнолл".

На мгновение я чувствую себя абсолютно сбитым с толку, пытаясь не обращать внимания на следы разложения и упадка, чтобы увидеть под ними школу, которую я посещал больше тридцати лет назад.

“Это невозможно,” - бормочу я, прижимая ладони к вискам. – “Что за чертовщина тут творится?”

“Возможно, я смогу объяснить тебе.”

Голос, внезапно раздающийся прямо у меня за спиной, заставляет меня вздрогнуть. Я стремительно оборачиваюсь, и вижу, что старик стоит от меня меньше, чем в 10 футах. Он улыбается, позволяя мне насладиться незабываемым зрелищем ряда почерневших, гниющих зубов.

Как он сумел так близко подобраться ко мне, что я даже этого не услышал? На меня обрушивается внезапный приступ ярости и страха, но – каким-то образом - мне удается справиться с ним.

“О, я...я действительно буду очень рад услышать твои объяснения,” - выдавливаю я из себя.

Старик медленно поворачивается. Затем, он оглядывается на меня через плечо, после чего манит указательным пальцем, приглашая последовать за ним.

“Что ж, в таком случае тебе придется пойти со мной.” Его голос едва слышен из-за шороха ветра.

“Куда мы направляемся?”

“Нам нельзя оставаться здесь,” - отвечает он, покачивая головой и воровато оглядывая улицу. - “Мы же не хотим, чтобы нас заметили?”

“Почему? Кто нас может заметить?” - я нахмуриваюсь и оглядываюсь вокруг. – “Если я не ошибаюсь, на много миль вокруг нас нет ни единой живой души.”

Ухмылка старика становится шире. Откинув назад голову, он заливается громким смехом.

“В том-то и дело! Ты понимаешь, именно в том-то и дело!” - его голос начинает напоминать высокое и дрожащее кудахтанье. - “Ни одной живой души! О, это прекрасно! Тем не менее,” - он опускает голову и еще раз осматривает улицу, - “кто-то из Иерархии может нас заметить, а нам это не нужно, не так ли?”

“Кто-то из Иерархии?” – повторяю я.

У меня нет ни малейшего представления о том, что он имеет в виду, но то, как он произносит это слово, вызывает у меня неприятные предчувствия.

“На тебе есть метка смерти,” - произносит старик, и я вижу, что в его глазах вспыхивает какой-то безумный огонек, - “но Иерархии наплевать на это. Если они найдут тебя, то нанесут на твое тело свою собственную метку. Именно этим прошлой ночью занимались эти твари. Охотились на души, чтобы поработить их. Когда-то они были людьми, как и ты, но теперь стали охотничьими псами местных Анакреонов.”

Все это кажется мне какой-то бессмыслицей, но, внезапно, я начинаю чувствовать себя абсолютно беззащитным, стоя тут, посреди улицы. Свист ветра вызывает у меня ощущение одиночества и отчаяния.

“Идем со мной,” - произносит старик, и направляется куда-то в сторону.

“Но откуда мне знать, что ты не член этой...этой Иерархии, и не собираешься, в действительности, поработить меня?”

Он оглядывается на меня через плечо и лукаво улыбается.

“Потому, что если бы я принадлежал к Иерархии, мы бы не говорили здесь. Я бы уже считал свою награду за то, что привел им новую душу, а ты медленно поджаривался бы в какой-нибудь кузнице. Так что можешь не беспокоиться.”

Глава Четвертая: Персонаж

Ах, благословенные марионетки, услышьте мою мольбу,
и научите меня изменять себя по вашему образу и подобию.
-Томас Лиготти, Безумная ночь искупления

Прежде, чем вы сможете погрузиться в мир **Призраков**, вам понадобится создать персонажа. Тем не менее, этот процесс представляет собой нечто большее, нежели обычное заявление из разряда “Я хочу быть...”. Еще до того, как вы начнете играть по **Призракам**, вам потребуется разобраться с тем, кем является ваш персонаж, что он может делать, какие вещи любит, а какие – ненавидит, откуда он родом, и многими другими моментами. Все это вам предстоит сделать в ходе создания персонажа, чтобы, в конечном счете, отыграть именно такую роль, какую вам хотелось бы отыграть**.**

Эта глава описывает создание персонажа для игры **Призраки: Забвение**. Она содержит поэтапные инструкции, помогающие вам создать призрака с чистого листа, а также пример создания персонажа, к которому, в случае необходимости, вы всегда можете обратиться. В сущности, она должна продемонстрировать вам, как вы можете взять понравившуюся вам концепцию персонажа, а затем перевести ее в соответствующие числа, совместимые с правилами **Призраков**. В действительности, это очень легкий и быстрый процесс.

В реальном мире, ни у кого из нас нет четвертой Харизмы или трех точек в Драке. Мы обладаем определенными способностями и потенциалом, но их вряд ли можно свести к числовым значениям. Тем не менее, в случае с играми, подобными **Призракам**, эти способности приходится переводить в числа, руководствуясь удобством как игроков, так и Рассказчика; в то же время, вы всегда должны помнить о том, что числа не могут становиться на пути у развития истории. В конце концов, персонаж с четвертой Харизмой может быть очень энергичным, притягательным, обаятельным или просто милым. Значение Черты – это всего лишь упрощение, необходимое для того, чтобы вписать вашего персонажа в правила **Призраков.**

В большинстве случаев, создание персонажа проходит в определенной последовательности. Вы начинаете с базовой концепции вашего персонажа, распределяете точки среди различных Черт, определяющих, что он умеет делать, а чего не умеет, а затем вкратце излагаете историю его жизни (и смерти). Главной задачей данного процесса является создание личности, которую будет интересно отыгрывать вам, с которой беспрепятственно смогут взаимодействовать персонажи других игроков, и которую Рассказчик без особого труда сможет вписать в общий замысел. Смысл создания персонажа заключается не в том, чтобы создать непобедимого призрака, способного поднять одной рукой весь Лабиринт и вытрясти оттуда Спектров: если вы попросту будете выбивать дурь из каждого, кто попадется вам на пути, хроника, в лучшем случае, окажется очень скучной. Персонажи, у которых есть не только сильные, но и слабые стороны, представляют гораздо больший интерес хотя бы потому, что успех всегда слаще в тех случаях, когда вам приходится вырывать его из челюстей неудачи.

Если вы отнесетесь к подготовке персонажа должным образом, то этот процесс отнимет у вас некоторое время, и заставит хорошенько поразмыслить. Для начала стоит определиться с тем, кого именно вы хотите отыграть (Охотника на вампиров, подошедшего слишком близко к своей добыче? Программиста, Оковами которого стал его старый офис, от которого он желает избавиться? Жертву дорожного происшествия,

стремящуюся отомстить своему убийце?), после чего прикинуть, что может делать этот персонаж. Как только у вас возникнет определенное представление о вашем герое, вы можете начинать распределять точки между Чертами, вписывающими в эту концепцию, приближаясь к финальной награде, представляющей собой живого и интересного персонажа.

С чего начать

Эта история началась со смерти ее героя.
-Амброз Бирс, Кувшин сиропа"

Прежде, чем взяться за создание персонажа, вам стоит обратить внимание на несколько моментов. Суть этих моментов заключается в следующем:

-Ваш персонаж может принадлежать к числу представителей любой эпохи, культуры, религии, расы или какой-либо другой категории населения, которая когда-либо существовала в Мире Живых. Главное, чтобы ваш выбор можно было объяснить с позиции здравого смысла, и он не вносил дисбаланс в хронику. Во многих случаях наиболее легкими для отыгрыша оказываются персонажи, которые подверглись Жатве в последние три десятилетия: более старые персонажи обычно знают о Мире Мертвых слишком многое.

-Процесс создания персонажа для линейки **Призраков** подразумевает определение всех сторон его сущности, а не только значения его Черт. В идеале, вы должны одновременно составить представление о своем призраке и разобраться с тем, на что он способен. Если на тот момент, когда вы доберетесь до конца этой главы, у вас на руках останется только лист персонажа с набором точек и слов, это будет значить, что что-то пошло не так.

-В создании персонажа для линейки **Призраков** нет ничего случайного. Вам не нужно бросать кубики для того, чтобы определить базовые значения ваших Атрибутов или проводить сложные расчеты с помощью таблицы случайных чисел. Вы сами создаете вашего персонажа от начала и до конца. Вы распределяете точки между его Чертами, и определяете все его сильные и слабые стороны. Благодаря этому, вы можете быть уверены в том, что будете отыгрывать именно того персонажа, который вам интересен.

-В большинстве случаев, значение Черт может варьироваться от 1 до 5; в некоторых случаях, впрочем, речь может идти о диапазоне от 1 до 10. Данная шкала приблизительно соответствует системе оценивания фильмов: пять звезд (или пять точек в Черте) – прекрасно; одна звезда (или точка) – отвратительно. При определении значения Черты следует помнить о том, что двойка является среднестатистическим значением. В конце концов, вы не обязаны добиваться совершенства во всем: иногда умения делать что-то удовлетворительно оказывается вполне достаточно для того, чтобы успешно справиться с задачей.

-Будет очень неплохо, если вы побеседуете с другими игроками перед игрой, чтобы убедиться в том, что все ваши персонажи являются совместимыми друг с другом. Наличие в одном Кругу Жнеца Иерархии и ненавидящего рабство Еретика может показаться забавным, но когда все ваши хроники сводятся к сидению за столом и наблюдению за тем, как два персонажа усердно пытаются спихнуть друг друга в Нихиль, это достаточно быстро надоедает. Данное утверждение не означает того, что ваш Круг должен состоять исключительно из служителей Иерархии или Ренегатов, но у ваших персонажей обязана присутствовать хотя бы гипотетическая возможность

находиться в одной комнате, не инициируя при этом локальный Вихрь. Помимо вопроса банальной совместимости, подобное обсуждение может помочь определить, почему призраки в вашем Кругу продолжают держаться рядом друг с другом.

Достаточно неплохой идеей представляется наличие общих Оков, Страстей или Пристанища; любопытным вариантом также является попытка связать друг с другом элементы предысторий. К примеру, Страсть Эрика может быть связана с поисками женщины, которую он полюбил уже после смерти; один из его товарищей по Кругу мог знать эту женщину при жизни; еще один мог встретиться с ней на пути к Пристанищу Круга; третий утратил свою истинную любовь при жизни и теперь стремится помочь Эрику исполнить его мечту. Если ваш персонаж не вписывается в Круг, вы можете столкнуться с тем, что большая часть происходящего пройдет мимо него или же ваша игровая группа окажется расколота. Игра будет проходить гораздо интереснее и легче, если у всех призраков Круга окажется хороший стимул для того, чтобы поддерживать его единство, и лучше всего озаботиться этим заранее.

Для Рассказчиков

Именно Рассказчику придется направлять игроков во время создания персонажа. На это есть немало причин: кто-то должен отвечать на вопросы игроков, связанные с этим нелегким процессом, высказывать предложения, генерировать идеи, когда игрокам ничего не приходит в голову, следить за тем, чтобы персонажи с минимальными затратами вписались в хронику и, прежде всего, стараться сделать создание персонажа максимально простой и быстрой задачей.

Для начала вам стоит раздать игрокам листы персонажей, после чего поинтересоваться, есть ли у них какие-либо вопросы относительно самих листов. После этого, объясните им поэтапно основные стадии создания персонажа, помогая игрокам создать полноценных героев, которые не будут чрезмерно сильны и, в то же время, с немалой долей вероятности сумеют пережить первые несколько сессий.

Иногда процесс создания персонажей может занять большую часть первой сессии, а то и целую сессию. В этом нет ничего плохого, если, конечно же, ваши игроки используют это время для того, чтобы создать интересных и продуманных персонажей. Если вы не хотите тратить на это столько времени, то можете просто попросить игроков заранее составить определенное представление об их персонажах. Спустя несколько игр вы заметите, что процесс создания персонажей занимает все меньше и меньше времени, по мере того, как ваши игроки разбираются с правилами линейки **Призраков.**

Как только все разделы листа персонажа окажутся заполненными, а кружки – зарисованными, вы можете начинать Прелюдии ваших новоиспеченных призраков. Эти Прелюдии станут вводными историями, которые позволят вам и вашим игрокам немного лучше узнать созданных ими персонажей. Более подробно вы сможете прочитать о них на странице 168.

Важной частью вашей задачи является наблюдение за тем, чтобы все персонажи вписывались в запланированную вами хронику. Никогда не расстающийся с катаной самурай из Нефритовой Империи может быть очень интересным персонажем, но если все остальные игроки собираются играть деловыми Легионерами, ваш самурай может оказаться несколько не к месту. В то же время, вы должны проследить за тем, чтобы ни у одного из персонажей не было возможности подавить других героев посредством чрезмерно раскачанных Черт. Подобное отношение к игре принято называть манчкинизмом, и оно является одним из самых верных способов отравить другим игрокам игру. Играть во что-то, зная, что ты точно не сможешь победить, далеко не так

интересно, независимо от того, идет ли речь о неигровом противнике или созданном другим игроком персонаже. Очень важно, чтобы Рассказчик проследил за тем, чтобы у всех персонажей были более или менее равные возможности, так как, в противном случае, дисбаланс может очень быстро разрушить всю хронику.

Создание персонажа

Этап Первый: Концепция персонажа

Здесь сижу я на костях, на костях что на холме
И смотрю на солнце в дикой, синей вышине.
-Фиш, MR 1470

Первым, о чем вам, как игроку, следует задуматься во время создания персонажа, является выбор базовой концепции. На этом этапе вам не нужно знать все подробности жизни и смерти вашего персонажа; достаточно будет определиться с несколькими общими моментами, которые помогут вам осознать, что же он собой представляет. Вы можете проработать все необходимые детали на более поздних этапах. В конце концов, чем больше времени вы потратите на проработку и создание вашего персонажа, тем более завершенным он, в конечном счете, окажется.

Тем не менее, прямо сейчас вам стоит сосредоточиться на необходимых основах. Ваш персонаж может принадлежать к представителям любой культуры или хронологического периода (тем не менее, если вы отыгрываете призрака, которому уже за тысячу лет, вам понадобится подобрать хорошее объяснение тому, почему, невзирая на все это время, проведенное в Подземном Мире, он не стал сильнее тех Неупокоенных Мертвецов, которые лишь вчера пересекли Саван). Отыгрыш персонажей, которые провели по эту сторону Савану не так много времени, в большинстве случаев оказывается более легкой задачей, но если вы хотите отыграть призрак солдата, погибшего во время Гражданской войны, или же средневекового алхимика, то вряд ли найдется что-либо, способное вам помешать.

В сущности, на этом этапе создания персонажа вам требуется дать ответ всего на три вопроса: Кем вы были, как вы умерли, и почему вы остаетесь призраком?

Кем вы были?

Чем вы занимались при жизни? Какой была в те дни ваша жизнь? В большинстве случаев, отыгрывать персонажа, который при жизни был относительно нормальным – к сожалению, это далеко не всегда можно сказать о многих рок-звездах и актерах – гораздо легче, но, в конечном счете, все зависит от того, кем вы захотите стать, и одобрит ли ваш выбор Рассказчик. Среди наиболее распространенных вариантов можно выделить следующие:

Творец – В вашей душе была запечатлена идея шедевра, который мог бы поразить мир (если, конечно же, вы бы дожили до момента ее реализации).

Пустышка – Будучи истинным представителем категории “табула раса”, вы понятия не имеете, чему была посвящена ваша жизнь.

Коп – Возможно, вы были патрульным, которому пришлось наблюдать за тем, как его любимый район погружается в пучину насилия. Или же вы могли работать в отделе по борьбе с наркотиками, служить в отряде специального назначения или попросту просиживать штаны в участке.

Мошенник – Преступный мир представлял для вас немалый интерес – во всяком случае, на протяжении некоторого времени. Но, к сожалению, рано или поздно попадается практически каждый, и вы не стали исключением из этого правила.

Дилетант – Вам всегда не хватало времени на то, чтобы реализовать все ваши интересы при жизни. В результате этого вы старались успеть и там, и тут, но, в конечном счете, так и не нашли свое истинное призвание.

Бунтарь – Ваша жизнь была посвящена низвержению системы. Возможно, вы были хакером или же считали себя новым Робин Гудом.

Бродяга – Ничто не могло привлечь ваше внимание надолго. Возможно, вы были хобо, возможно, бродячим художником, скитающимся по миру в поисках вдохновения, или же просто слишком свободолюбивой личностью – конечный результат остается неизменным: вы так и не смогли нигде пустить корни.

Политик – Вы пришли в Вашингтон, стремясь изменить жизнь, но, вместо этого, изменились сами. Возможно, вас так никогда и не выбрали или же попросту выкинули из кабинета.

Панк – Анархия! Если кто-то осмеливался встать рядом с вами, вы сбивали его с ног; в конце концов, эта шваль просто обязана смотреть на вас снизу вверх!

Лентяй – При жизни вы всегда старались уклониться от чрезмерно активной деятельности.

Истинно Верующий – Ваша вера поддерживала вас при жизни, но это явно не тот Рай, который вам обещали священнослужители.

Жертва – Вы разрешили жизни идти своим чередом, предпочитая реагировать, а не действовать.

Трудоголик – Восьмидесятичасовые рабочие недели и деловые встречи, назначенные на два часа утра, поглотили вашу жизнь; только теперь вы начинаете задумываться над тем, что же вы в действительности потеряли.

Как вы умерли?

То, как именно вы пересекли Саван, во многом определяет ваши перспективы в Мире Мертвых. В конце концов, призрак, который мирно пересек черту, и душа, которая жаждет отомстить за свое убийство, явно будут иметь различные точки зрения на проблему взаимоотношений с живыми. Ниже представлено несколько возможных вариантов:

Несчастный случай – Возможно, защитная подушка перед сидением водителя в вашей новой машине не сработала или же кто-то забыл отключить электричество перед тем, как вы начали возиться с проводами в вашей квартире. На похоронах все говорили, что это была трагическая случайность, и как жаль, что это произошло именно с вами…

Болезнь – Возможно, недуг обрушился на вас внезапно или же вам пришлось пройти долгий путь прежде, чем смерть наконец-то смилостивилась над вами. Возможно, вы заболели раком из-за того химического завода на окраине города или же все дело в том, что правительство решило испробовать на вас новое биологическое оружие.

Тайна – Вы не знаете, что произошло с вами, и где-то в глубине души подозреваете, что этого, наверное, действительно лучше не знать.

Старость – Вы прожили долгую и полную впечатлений жизнь, после чего спокойно отошли в мир иной. Впрочем, с таким же успехом, вы могли считать мгновения, отделяющие вас от благословенной смерти.

Передозировка – Вы искали забвения с помощью алкоголя или наркотиков. Что ж, они приблизили вас к нему гораздо сильнее, чем вы могли себе представить.

Нечто странное – Вы стали жертвой события, вероятность которого равняется одному шансу на миллион. Возможно, в вас попала молния или же вы страдали редкой разновидностью аллергии на одно из лекарственных средств. В любом случае, вы едва ли успели понять, что вас убило.

Самоубийство – Каждый из них теперь говорит, что вы всего лишь пытались привлечь внимание, но, на самом деле, вы отчаянно нуждались в помощи. Впрочем, в любом случае, уже слишком поздно...

Насилие – Насилие находит свои жертвы повсюду, начиная полем боя и заканчивая родным домом. Возможно, вы были солдатом или же погибли во время пьяной драки. Возможно, вы даже знаете имя своего убийцы.

Почему вы все еще здесь?

Ваше Сожаление воплощает то, почему вы стали призраком, вместо того, чтобы спокойно перейти на следующий уровень существования. О чем вы так никогда и не осмелились сказать, или что это за вещь, которая значит для вас столько, что вы оказались привязаны к этому миру? Ниже приведено несколько возможных ответов на этот вопрос:

Неудача – Вы умерли, зная, что потерпели неудачу в чем-то, что было для вас очень важным. Возможно, свою роль сыграл недостаток уверенности в себе или же банальное отсутствие таланта, но, как бы то ни было, вы оказались недостаточно хороши. Теперь, впрочем, у вас есть еще один шанс.

Чувство Вины – Ваши грехи слишком велики и они не позволяют вам упокоиться с миром.

Наследие – Вы хотели оставить что-то после себя, и теперь вы чувствуете себя обязанным защищать ваше детище даже по эту сторону Савана. Возможно, это ваши наследники, возможно, основанная вами компания, но, как бы то ни было, вы сделаете все для того, чтобы ваше наследие пережило вас.

Любовь – Возможно, вы так никогда и не осмелились сказать своей возлюбленной, что вы чувствовали по отношению к ней, и теперь должны открыть ей свои чувства из могилы. Или же, возможно, по ту сторону Савана остались те, кого вы любите больше жизни – или смерти.

Утраченные возможности – Все отложенные вами путешествия, любовные интрижки, которые вы так и не закрутили, перспективы, которые вы отвергли: все это осталось в прошлом, но у вас внезапно появилась возможность сделать правильный выбор.

Великая миссия – При жизни вы жили только своей миссией – это в равной степени мог быть крестовый поход во имя Гринписа или же стремление установить порядок в стране – и вы не позволите такой мелочи, как смерть, остановить вас.

Отмщение – Кто-то превратил вашу жизнь в Ад, а то и положил ей конец. Настало время расплатиться сполна, и для этого у вас есть целая вечность.

Незаконченное дело – У вас никогда не было возможности взять назад те жестокие слова, которые вы произнесли перед смертью, а теперь слишком поздно исцелять нанесенные вами раны. Или же нет?

Нереализованное предназначение – Вам были уготованы великие дела, но вы так и не смогли осуществить их при жизни.

Натура и Маска

После этого, вам потребуется выбрать два личностных Архетипа, которые лучше всего соответствуют тому, как вы смотрите на мир и каким вы хотите, чтобы мир видел вас. Они могут быть одинаковыми или же диаметрально противоположными.

Личностные Архетипы

Архитектор: Вашей целью является создание чего-то постоянного.

Авангардист: Если что-то не является новым и неизведанным, вы определенно найдете для себя нечто более интересное.

Бон Виван: Смерть – это еще не причина завязывать с вечеринками.

Браво: Самоутверждение за счет других – это не привычка. Это – призвание.

Бюрократ: Все должно проходить в соответствии с надлежащими процедурами.

Опекун: Даже Неупокоенные – особенно, Неупокоенные – заслуживают заботы и любви.

Ребенок: Вы никогда не вырастете, и потому вам всегда будет требоваться чья-то сильная рука.

Ловкач: Всегда найдется более легкий путь.

Критик: Никто не совершенен, и вы хотите это исправить.

Исследователь: Новые Земли Мертвых, новые призраки, новые цивилизации.

Последователь: Вы счастливы, когда вам не нужно принимать какие-либо решения.

Игрок: Смерть подняла ставки, но игра все равно продолжается.

Шут: Что смешного в том, чтобы умереть? Конечно же, все!

Лидер: Когда вы говорите, все остальные должны слушать вас.

Мученик: Вы способны пожертвовать собой ради других, но не собираетесь делать это молча.

Миротворец: Вы верите в то, что компромисс достижим при любых обстоятельствах.

Бунтарь: Власти только и делают, что сбивают с праведного пути других людей.

Ученый: Даже после смерти вы исповедуете рациональный подход к мирозданию.

Стоик: Вы считаете, что это существование стоит того, чтобы цепляться за него вне зависимости от цены.

Традиционалист: Если бы кто-то поинтересовался вашим мнением, вы бы сказали, что проторенный путь – лучший путь.

Мечтатель: Вы верите в нечто большее. Это нечто способны понять только вы.

Ваша Натура представляет собой Архетип, который лучше всего отображает вашу истинную сущность. Она определяет, как вы воспринимаете окружающий мир и восстанавливаете Волю. Действуя в соответствии со своими глубинными убеждениями и чувствами (вашей Натурой), вы можете поддерживать свою веру в себя и свою решительность (вашу Волю). Ваша Натура не должна ограничивать вас, и персонаж с Натурой Критик вполне может говорить не только обидные и неприятные вещи. В сущности, главная ее задача заключается в том, чтобы выступать в качестве той перспективы, через которую вы воспринимаете мир **Призраков**, и в соответствии с которой вы действуете и реагируете на этот мир.

Ваша Маска является вашим публичным лицом, обличьем, которое вы показываете миру. У некоторых призраков Натура и Маска являются идентичными. Другие Неупокоенные Мертвецы считают, что они должны скрывать свои истинные

чувства с целью защиты или обмана. Маски могут сменяться достаточно быстро и не оказывают воздействия на игромеханику **Призраков**. Вместо этого, они только способствуют отыгрышу.

Этап Второй: Выбор Атрибутов

Она сказала, что я скорее умру, чем стану неудачником...
-Ойстербэнд, Туфли Елены

Атрибуты представляют собой ваш врожденный потенциал. Они отражают то, насколько быстро вы думаете и как хорошо умеете убеждать людей делать то, что вам нужно – все это примеры использования Атрибутов. Хотя у вас больше нет живого тела, вы все еще обладаете материальной оболочкой с присущими ей физическими – не говоря уже о ментальных и социальных – особенностями. На этом этапе создания персонажа вам нужно будет определить эти особенности.

Атрибуты разделены на три категории: Физические, Социальные и Ментальные. Вы должны определить приоритетность этих категорий для вашего призрака. Что для него представляет наибольшую важность? Что наименее важно? Ответы на эти вопросы позволят вам узнать, сколько пунктов вы сможете потратить на каждую из данных категорий.

Физические – Физические Атрибуты определяют то, насколько вы сильны, выносливы и грациозны. Это ключевые Атрибуты для персонажей, которые предпочитают действовать – грабителей, солдат, громил и им подобных. Данные Атрибуты определяют сильные и слабые стороны вашего Корпуса. Сила отвечает за то, насколько вы сильны, а также определяет базовое количество урона, которое вы можете нанести противнику в ближнем бою. Ловкость отображает вашу грациозность и то, насколько быстро вы можете двигаться, что особенно важно в случае с использованием огнестрельного оружия и акробатическими маневрами. Выносливость определяет то, насколько вы устойчивы к боли и травмам, и позволяет вам сопротивляться полученному урону посредством бросков поглощения.

Социальные – Социальные Атрибуты определяют то, насколько уверенно вы чувствуете себя в социальных ситуациях. Они указывают на то, как хорошо вы умеете работать и отдыхать с другими людьми, не говоря уже о том, насколько успешно вы можете манипулировать ими или принуждать их к чему-либо. Харизма отображает степень личного обаяния и силу вашей личности. Манипулирование отвечает за то, насколько хорошо вы умеете заставлять других делать то, что вам нужно, тогда как Внешность свидетельствует о том, насколько хорошо – или плохо – вы выглядите. Социальные Атрибуты представляют первостепенную важность для персонажей, жизнь которых была связана с политикой или высшим обществом, и, нередко, оказываются особенно полезны в хрониках, сосредоточенных на интригах.

Ментальные – Ментальные Атрибуты отображают ваши интеллектуальные способности, как, впрочем, и то, насколько быстро вы думаете. Традиционно применяющиеся для определения того, что вы можете знать и о чем вы можете догадываться на основе полученной информации, Ментальные Атрибуты представляют первостепенную важность для ученых и других интеллектуальных персонажей, не говоря уже о мошенниках и тех людях, которым жизненно необходимо принимать решения на лету. Восприятие позволяет вам определить, насколько качественно ваш персонаж воспринимает свое окружение – начиная предательским потрескиванием половицы и заканчивая важной уликой, которая прошла мимо глаз всех остальных

призраков. Интеллект определяет уровень развития ваших интеллектуальных способностей, как, впрочем, и ваше умение использовать наличествующие у вас знания. Сообразительность отображает скорость и эффективность вашей реакции в стремительно изменяющейся ситуации, одним из примеров которой может быть вооруженное противостояние.

Избранная вами концепция персонажа может помочь вам в определении приоритетов для трех категорий Атрибутов. Тем не менее, эта концепция должна представлять собой общую картину, а не четко спланированную схему, в силу чего у вас будет возможность использовать любую комбинацию Атрибутов, которая соответствует задуманному вами персонажу.

Каждый персонаж начинает с одной точкой в каждом из Атрибутов. Распределение приоритетов между тремя категориями позволяет вам определить, сколько дополнительных точек вы можете потратить на каждую группу Атрибутов. Вам будет доступно семь точек для распределения между первичными Атрибутами, пять точек для ваших вторичных Атрибутов и три точки для ваших третичных Атрибутов. Тем не менее, вы не должны пытаться распределить эти точки поровну. Вы можете сделать это в любом порядке, который вы сочтете нужным. К примеру, если вы выбрали третичными Физические Атрибуты, вы можете вложить в каждый из Атрибутов по одной точке, или же увеличить Силу на три точки, не увеличивая при этом Выносливость и Ловкость, или же вложить две точки в Силу, одну в Ловкость и ни одной в Выносливость. Все зависит от вас.

Если у вас сложится впечатление, что вам не хватает очков на Атрибуты, не беспокойтесь. Несколько позже, у вас будет возможность поднять ваши Атрибуты с помощью так называемых "свободных пунктов". В данный момент, просто постарайтесь распределить точки так, как сочтете нужным, помня о возможности нанести последние штрихи на лист вашего персонажа несколько позже.

Примечание

После каждого Атрибута и Способности на вашем листе персонажа специально оставлено свободное место. Оно предназначено для записывания специализаций, если, конечно же, они у вас будут. Специализацией называется определенная область соответствующей Черты, в которой вы достигли особых высот. Вам необязательно брать специализации, но, иногда, они могут оказаться очень полезными. Более подробно специализации рассматриваются в Пятой Главе.

Этап Третий: Выбор Способностей

Если Атрибуты являются вашими врожденными качествами, то Способности отображают те вещи, которым вы научились на протяжении своей жизни (или уже после нее). Как и Атрибуты, Способности разделены на три категории. Эти категории называются Талантами, Навыками и Познаниями.

Значение каждой Способности отображает то, насколько хорошо вы ею владеете; к примеру, четыре точки в Уклонении свидетельствуют о том, что вы могли бы без труда стать матадором, тогда как одна точка в Починке указывает на то, что вы были частым гостем в местной мастерской по ремонту автомобилей.

Таланты – Это интуитивные Способности, умения, которые приходят с опытом. Таланты нельзя почерпнуть из книг, и большую их часть невозможно развить с помощью практики. Обычно они приобретаются со временем, что и отличает их от умений, которым без труда можно обучиться.

Навыки – Это Способности, которые вы можете приобрести посредством активных тренировок и занятий. Все, чему можно научиться или обучить, и в чем можно практиковаться, относится к категории Навыков.

Познания – По большей части, Познания представляют собой классические интеллектуальные Способности. Их можно приобрести с помощью книг, научных изысканий и университетских занятий, хотя, в то же время, они могут быть связаны с опытом, приобретенным в той или иной области.

Способности должны быть распределены в соответствии с приоритетами, как и в случае с Атрибутами. Отличие заключается в том, что на первичные Способности вы получаете 13 пунктов, на вторичные – девять, и на третичные – пять. Помимо этого, у вас будет возможность повысить значения ваших Способностей за счет свободных пунктов несколько позже, и потому просто постарайтесь описать умения своего персонажа наилучшим образом, помня о том, что у вас еще будет возможность сделать последние штрихи в дальнейшем.

На этом этапе создания персонажа значение ваших Способностей не может превышать три точки. Если вы хотите приобрести более высокое значение Способности, вам придется использовать для этого свободные пункты, но пока что ни одна ваша Способность не может быть выше трех.

Этап Четвертый: Выбор Преимуществ

В отличие от Атрибутов и Способностей, вам не нужно распределять приоритеты между Преимуществами. Вместо этого, вы получаете определенное количество точек для распределения в каждой категории. Как и в случае с предыдущими Чертами, в дальнейшем вы сможете повысить их за свободные пункты.

Арканои

Арканои являются уникальными способностями, которыми обладают призраки. Вы получаете пять точек на приобретение Арканои, хотя в начале игры персонаж не может иметь более трех точек в любом Арканосе. В дальнейшем, вы сможете приобрести большее количество Арканои за свободные пункты.

Дополнения

Дополнения отображают ту нишу, которую вы занимаете в обществе и культуре Неупокоенных. Они являются мерилом того, на какие ресурсы вы можете рассчитывать, что другие призраки думают о вас, и кого из них вы знаете. Вы получаете семь точек на распределение между вашими Дополнениями, но помните, что ваш выбор должен соответствовать концепции вашего персонажа.

Страсти

Важнее всего – это мы
Важнее всего – сейчас
Важнее всего – это здесь
То, как, где и когда
Это страсть.

-Хотхаус Флауерс, Разве это не чудесно

Страсти поддерживают существование призрака. Каждая страсть состоит из трех частей: формулировка Страсти (к примеру, *Защитить моего возлюбленного* или *Отомстить за мою смерть*), основная эмоция, стоящая за Страстью (к примеру, Любовь или Месть) и значение Страсти, которое может варьироваться от одного до пяти.

В начале игры у вас 10 точек, которые вы можете распределить между Страстями так, как вы считаете нужным. Вы можете обзавестись десятью Страстями, значение которых будет равняться единице, или же двумя Страстями, каждая из которых будет равняться пяти. В силу того, что ваши Страсти очень тесно связаны с тем, кто вы и что вы можете делать, наиболее важные Страсти должны обладать более высоким значением, нежели некие общие или случайные устремления.

Более подробно Страсти расписаны на странице 339

Таблица создания персонажа

Этап первый: Концепция персонажа
Выберите концепцию, Натуру и Маску.
Этап Второй: Выбор Атрибутов
Определите приоритеты для трех категорий: Физические, Социальные, Ментальные
Выберите первичные Атрибуты (7 точек)
Выберите вторичные Атрибуты (5 точек)
Выберите третичные Атрибуты (3 точек)
Этап Третий: Выбор Способностей
Определите приоритеты для трех категорий: Таланты, Навыки, Познания
Выберите первичные Способности (13 точек)
Выберите вторичные Способности (9 точек)
Выберите третичные Способности (5 точек)
Этап Четвертый: Выбор Преимуществ
Выберите Арканои (5 точек), Дополнения (7 точек), Страсти (10 точек) и Оковы (10 точек)
Этап Пятый: Последние штрихи
Запишите начальное значение Пафоса (5 + Дополнение Воспоминания) и Воли (5)
Распределите свободные пункты (15)
Создание Тени
Смотрите Главу Шестую.

Оковы

Оковы являются материальными предметами, привязывающими вас к вашей прошлой жизни. Оковы могут принимать форму людей, мест или вещей, которые представляют для вас особое значение и удерживают вас в Землях Теней до тех пор, пока они не будут уничтожены посторонней силой или же не утратят свою прежнюю значимость.

В начале игры у вас 10 точек, которые вы можете распределить между Оковами, значение которых может варьироваться от одного до пяти. Чем важнее для вас те или иные Оковы, тем выше должно быть их значение, и наоборот. Оковы также могут быть связаны с определенной загадкой – вы далеко не всегда должны помнить о том, почему

они представляют для вас такое значение, и целые хроники могут быть посвящены попыткам открыть истинную природу тех или иных Оков.

Ваши Страсти и Оковы могут быть взаимосвязаны. К примеру, у вашего призрака может быть Страсть *Закончить Роман* (Решимость) 5 и Оковы Незаконченная Рукопись 4.

Этап Пятый: Последние штрихи

Дьявол, как известно, живет в мелочах, но, на самом деле, с мелочами могут быть связаны и более приятные вещи. Именно последние штрихи призваны окончательно оживить персонажа, придав ему уникальные особенности и черты, способные сделать его по-настоящему живым (во всяком случае, настолько, насколько это возможно для призрака).

Именно на этом этапе вам нужно будет рассчитать значение Пафоса и Воли вашего персонажа, как, впрочем, и потратить ваши 15 свободных пунктов. Тем не менее, мы рекомендуем вам как следует подумать прежде, чем вы займетесь распределением свободных пунктов. Скорее всего, найдется немало вещей, на которые вы захотите их потратить, и, с очень большой вероятностью, вам не хватит свободных пунктов на все. Впрочем, разберемся для начала с Пафосом и Волей.

Пафос

Пафос воплощает в себе эмоциональную энергию, к которой вы можете обращаться для того, чтобы применять свои Арканои или же исцелять свой Корпус. Начальное значение Пафоса равняется 5 плюс то количество точек, которое вы приобрели в Дополнении Воспоминания. Обратите внимание на то, что это всего лишь стартовое значение данной Черты, и на протяжении хроники ваш Пафос будет как увеличиваться, так и уменьшаться. Вы можете увеличить значение Пафоса с помощью свободных пунктов, но, в любом случае, значение этой Черты не может превышать 10 точек.

Воля

Воля является мерилом вашей решительности и собранности, благодаря которым вы иногда можете получать автоматические успехи во время бросков. Кроме того, ваша Воля имеет особое значение в тех случаях, когда вы пытаетесь сопротивляться влиянию вашей Тени. Базовое значение Воли равняется 5, и оно может увеличиваться с помощью свободных пунктов. В любом случае, значение данной Черты не может превышать 10 точек.

Воля обладает как постоянным, так и временным значением. Ваша временная (или текущая) Воля определяет то, насколько собранным вы являетесь в данный момент, тогда как постоянное значение этой Черты отображает максимально возможную степень собранности. В ходе создания персонажа любое упоминание Воли относится к постоянному значению.

Свободные пункты

После завершения базового создания персонажа, у вас остается 15 свободных пунктов, которые предназначены для того, чтобы заполнить возникшие на предыдущих

этапах пробелы. Вы можете потратить их на любые Черты, которые покажутся вам необходимыми, хотя при этом вам следует помнить о том, что их стоимость может достаточно сильно варьироваться. Свободные пункты позволяют поднять значение ваших Способностей выше трех, но значение ни одной Способности или Атрибута не может превышать пять точек.

Кроме того, на этом этапе вы можете использовать свободные пункты для того, чтобы приобретать Базовые Способности Арканои. Каждый Арканос обладает Базовыми Способностями, возможности которых несколько уступают первому уровню этого Арканоса. При желании, вы можете приобретать только Базовые Способности, которые несколько дешевле обычных уровней и, кроме того, облегчают последующее приобретение новых уровней соответствующих Арканои за очки опыта.

Свободные пункты также могут использоваться для того, чтобы отнимать свободные пункты у вашей Тени по принципу "один к одному", хотя с таким же успехом вы можете взять до семи дополнительных свободных пунктов, предоставив соответствующее их количество Тени. Как только вы закончите с созданием вашего персонажа, вам понадобится заняться созданием вашей темной стороны, и вы уже сейчас можете задумываться над этим. Правила создания Теней приведены в Главе Шестой.

Стоимость свободных пунктов

Атрибуты – 5 пунктов за точку
Арканои – 5 пунктов за точку
Базовые Способности Арканои – 3 пункта за точку
Воля – 2 пункта за точку
Способности – 2 пункта за точку
Страсти – 2 пункта за точку
Дополнения – 1 пункт за точку
Оковы – 1 пункт за точку
Пафос – 1 пункт за 2 точки

Искра Жизни

Один ли я в этом? Один ли я? Я твой посетитель,
и такой же, как все, и, в то же время, я самый дикий в мире.
-Дэвид Баэруолд, Посетитель

На самом деле, персонаж представляет собой нечто большее, нежели набор точек и Черт. После завершения всех предыдущих этапов, у вас есть прекрасный шанс определить, кем был и является ваш призрак, и чем он обычно руководствуется. Именно теперь вы можете действительно придать иску жизни вашему творению, сделав своего героя по-настоящему уникальным. Вам не нужно записывать эти детали, так как они не оказывают никакого влияния на игровые правила, но наличие их в непосредственной близости от вас способно изрядно облегчить жизнь и вам, и Рассказчику, особенно тогда, когда вы захотите в очередной раз напомнить себе, кем является ваш призрак и как он вписывается в хронику.

Внешность

Корпус призрака обычно отображает его собственные представления о себе. Многие призраки выглядят так, как они выглядели в момент своей смерти; другие, впрочем, больше напоминают себя в лучшие свои часы. Некоторые Неупокоенные Мертвецы сталкиваются с тем, что их тела странным образом искажаются, выражая их тайные страхи или надежды: подобные изменения могут принимать форму ангельских крыльев, пылающих глаз, лишенных плоти рук и других странных символов. То же самое касается одежды призрака, которая, в сущности, отображает то, как персонаж хочет, чтобы его видели другие обитатели Подземного Мира.

Когда вы определяете внешность вашего персонажа, вам стоит учитывать его концепцию и значение соответствующих Социальных Черт. Персонаж, который при жизни был сварщиком, вряд ли переродится в смокинге, а у призрака с одной точкой Внешности должны быть определенные основания для того, чтобы оказаться настолько некрасивым. С другой стороны, вышеупомянутый сварщик может переродиться в Землях Теней со стилизованным подобием своей рабочей маски, тогда как Неупокоенный Мертвец с первой Внешностью может отпугивать окружающих ужасающим шрамом, проходящим через все лицо. Не забывайте о том, что ваши Черты – это всего лишь числа, и только вы можете определить, чем они являются на самом деле.

Особенности

Что делает вашего персонажа уникальным? Может быть, вы всегда насвистываете одну и ту же мелодию, или же растягиваете слова как Хэмфри Богарт? Эти незначительные детали делают вашего персонажа не только живым, но и гораздо более интересным для окружающих. Конечно же, они не оказывают какого-либо воздействия на игровую механику, но, вместо этого, крайне способствуют тому, что ваш персонаж становится чем-то большим, нежели обычным набором точек.

Круг

Во многих случаях очень полезным оказывается, если вы с другими игроками собираетесь где-то еще до создания персонажей, после чего обсуждаете, насколько совместимыми выглядят их концепции. Хроники всегда проходят гораздо более гладко, если у персонажей есть стимул для того, чтобы работать вместе, не пытаясь немедленно скормить друг друга Забвению.

Пример Создания Персонажа

Эннис хочет создать персонажа для линейки **Призраки: Забвение**. Начав с составления приблизительного представления о нем, она использует рекомендации по созданию персонажей, представленные выше, чтобы придумать интересную и жизнеспособную личность.

Этап Первый: Концепция

Прежде, чем принимать какие-либо решения, связанные с распределением точек, Эннис решает разобраться с тем, какого именно персонажа ей хочется отыграть. В частности, Эннис хочет попытаться понять, что могло бы произойти с ее альтер эго, единственным отличием которого от нее самой являются некоторые личностные

аспекты, доведенные до крайностей, и определенные радикальные решения, которые она сама никогда бы не решилась принять. Она представляет себе персонажа, существование которого было посвящено науке и преподаванию; этому призраку так и не удалось пустить где-либо корни и, в результате этого, на протяжении всей своей жизни он переходил из колледжа в колледж, не задерживаясь нигде более чем на год или два.

Она решает, что общая картина станет еще интереснее, если этот персонаж будет мужского пола, и выбирает для него имя Робин. После этого, Эннис задумывается над подходящей Натурой и Маской: его фундаментальным мировоззрением и совокупностью тех его сторон, которые он предпочитает показывать миру. Процесс выбора личностных Архетипов вызывает у нее некоторое замешательство. Робин может быть Последователем, учитывая долгие годы, проведенные им в различных учебных заведениях, где ему приходилось беспрекословно подчиняться деканам, но Эннис кажется, что ей вряд ли захочется отыгрывать его подобным образом. Критик выглядит более подходящим Архетипом, и Эннис решает, что Робину никогда не удавалось добиться ничего постоянного или по-настоящему сойтись с кем-то из-за того, что он всегда был слишком занят поиском недостатков в себе самом и тех, кто его окружал. Эннис решает, что с целью успешного строительства научной карьеры и сокрытия сомнений, которые отравляли всю его жизнь, Робин использовал Маску Аналитика. Изображая из себя спокойного и беспристрастного наблюдателя, он мог без труда проанализировать все, что его интересовало, начиная особенностями драмы эпохи короля Якова, и заканчивая подсознательными мотивами его ассистента.

Этап Второй: Атрибуты

Теперь Эннис должна распределить точки Атрибутов для своего персонажа. Она выбирает следующие приоритеты для трех основных категорий:

Ментальные Атрибуты являются первичной категорией Робина. Он обожает бросать вызов чужим теориям, разбивая и последовательно опровергая их.

Физические Атрибуты становятся вторичной категорией Робина. Он несколько тщеславен и не хочет, чтобы его принимали за книжного червя, и потому регулярно занимался спортом на протяжении всей своей жизни.

Социальные Атрибуты оказываются третичной категорией Робина. Он способен заводить знакомства с другими людьми и никто не питает к нему ярко выраженной неприязни, но самые близкие его отношения до сего момента были представлены случайными связями со студентками, которыми нравились его лекции.

Распределяя семь точек, предназначенных для Ментальных Атрибутов Робина, Эннис вкладывает три в Восприятие (учитывая одну начальную точку, автоматически присущую каждому Атрибуту, общее значение Восприятия Робина равняется 4). Оставшиеся четыре точки она распределяет между Сообразительностью и Интеллектом, вкладывая в них одну и три точки соответственно. В результате этого, Робин оказывается очень внимательным наблюдателем, которому хватает ума для того, чтобы использовать полученную информацию, но, при этом, ему несколько не достает житейской мудрости и здравомыслия.

Две точки из пяти, предназначенных для Физических Атрибутов Робина, уходят в Силу и еще две – в Выносливость; Эннис вкладывает последнюю точку в Ловкость, решая, что хотя накачать мускулы не так уж и сложно, общая грациозность и координация даются далеко не так легко.

Переходя к самой слабой категории Робина, Социальным Атрибутам, Эннис тратит две из доступных ей трех точек на Манипулирование и еще одну – на Внешность. Это означает, что Харизма Робина равняется всего лишь единице, но Эннис считает, что поступила абсолютно правильно. Со стороны Робин не так уж и плох, хотя ему определенно не достает обаятельности. Она может приобрести еще одну точку Харизмы, если в дальнейшем у нее окажется достаточно свободных пунктов (смотрите ниже), но пока что это не относится к числу ее приоритетных задач.

Этап Третий: Способности

Теперь Эннис должна выбрать Способности своего персонажа и распределить между ними точки. Очевидным является то, что самой сильной стороной Робина по праву можно назвать Познания, которые становятся его первичной категорией. Таланты в нелегкой борьбе отнимают у Навыков звание вторичной категории, так как Эннис решает, что Робин никогда не испытывал особого интереса к развитию чего-то, в чем он в действительности не нуждался.

Распределяя 13 точек, которые она должна потратить на Познания, Эннис вкладывает три точки в Науку (в данном случае, это Психология) и еще три в Политику (научная деятельность Робина была связана с переписыванием истории, основанным на его радикально новом подходе к психологии ключевых исторических фигур). Две точки уходят в Компьютер, владение которым является необходимостью для университетских работников. Попытавшись представить себе, как функционирует большинство колледжей, и вспомнив о множестве администраторов, с которыми приходилось работать Робину, Эннис решает вложить пару точек в Бюрократию. И, наконец, Познание Загадки выглядит одним из самых подходящих вариантов для Робина, и Эннис тратит на него последние три точки.

После этого, Эннис переходит к распределению девяти точек среди Талантов. Она начинает с того, что тратит три точки на Бдительность, которая одинаково полезна для того, чтобы следить за своим окружением и замечать незначительные перемены в поведении своих спутников. Затем Эннис вкладывает еще три точки в Эмпатию, но не столько из-за исключительной сострадательности Робина, сколько из-за его проницательности и повышенного интереса к тому, что движет другими людьми. Еще одна точка уходит в Атлетику, и последние две тратятся на Уклонение (в детстве Робину приходилось как-то справляться с навязчивым вниманием школьных хулиганов).

В конце концов, Эннис распределяет пять точек Навыков, две из которых уходит в Вождение, одна – в Этикет и две – в Медитацию (Робин часто старается отстраниться от мира, чтобы как следует поразмыслить над тем, что происходит вокруг него).

Этап Четвертый: Преимущества

Эннис понимает, что ее персонаж может стать достаточно асоциальным, но она считает, что восприимчивость Робина помешает ему стать законченным одиночкой. Он видит иронию в любой ситуации, включая и те, которые затрагивают его самого, и часто готов поделиться с окружающими тем, что вызвало у него улыбку. Тем не менее, Эннис старается исключить любую возможность, в силу которой Робин может оказаться изолированным от оставшейся части своего Круга, и потому она решает подобрать Дополнения, которые намертво привяжут его к другим призракам. Она начинает с того, что берет для Робина две точки Воспоминаний: студенты последнего колледжа, в котором он преподавал, посадили в его честь дерево и прикрепили к нему

небольшую табличку. К счастью для Робина, администрация колледжа подобрала для этого скромного мемориала достаточно людное место, благодаря чему студенты часто вспоминают имя профессора, который попал под машину.

Эннис также решает, что Робин приложил определенные усилия для того, чтобы разобраться, чье слово имеет значение по ту сторону Савана (кроме того, он явно не из тех, кто захочет поддерживать какие-либо отношения с Еретиками или Ренегатами), и потому дописывает ему одну точку Статуса в Иерархии. Затем, она вкладывает две точки в Ментора: профессор, который преподавал у Робина в колледже и питал в его отношении очень большие надежды, уже успел узнать кое-что о Землях Теней, и теперь стремится поделиться обретенными знаниями со своим бывшим учеником. И, наконец, последний пункт Дополнений уходит на Пристанище, благодаря чему Робин обзаводится связью с маленькой комнаткой рядом со своим кабинетом, где он периодически устраивал "индивидуальные занятия".

Эннис не приходится долго раздумывать над выбором Арканои для Робина: учитывая то, что ему всегда хотелось заглядывать в чужие души, он сразу же получает две точки Наказания. Для того чтобы продолжать манипулировать живыми через их сны, ему требуется две точки в Арканосе Фантазм. Последняя точка Арканои уходит в Кукловодство, представляющее собой идеальное средство контроля. Это делает Робина достаточно специализированным персонажем, и Эннис вкратце обсуждает с Рассказчиком возможность его членства в Гильдии Искупителей или Песочных Человечков, но, в конце концов, отказывается от этой идеи. Ей приходит в голову, что, до поры до времени, вопрос о социальной принадлежности Робина должен оставаться открытым.

Размышления над Страстями Робина отнимают у нее гораздо больше времени. Учитывая наличие десяти точек, требующих распределения, Эннис должна определить не только то, какими Страстями руководствуется ее персонаж, но и то, насколько они важны для него. Создается впечатление, что одной из главных целей Робина является защита его посмертной репутации. Он отчаянно стремится сделать так, чтобы никто не узнал о том, что он спал со своими студентками – обычно инициатором флирта выступала студентка, но, со временем, он начинал проявлять все большую настойчивость и агрессивность. Эта Страсть определенно основана на Гордости; Эннис вкладывает в нее четыре точки, так как раскрытие маленькой грязной тайны Робина способно полностью сокрушить его. Джошуа, Рассказчик, указывает на то, что эту Страсть будет достаточно сложно отыгрывать и задействовать в ходе игры, но Эннис нравится идея поддержания тесных взаимоотношений с Землями Плоти, и она считает, что она вполне реализуема при условии поддержки со стороны Джошуа и других представителей ее Круга. Учитывая все вышесказанное, Эннис записывает на листе персонажа Робина следующее: *Не позволить никому раскрыть мою тайну (*Гордость*)* 4.

Следующая Страсть Робина заключается в том, чтобы "помочь" его главному научному оппоненту понять всю необоснованность его аргументов (т.е., в сущности своей, поставить крест на его профессиональной деятельность). Эннис тратит три точки на эту Страсть; ее основой является Зависть и она вполне достижима силами Робина. Несколько неприятных снов вряд ли смогут выступить достаточным оправданием для столь выдающегося ученого, не говоря уже о декане, который подумывал о том, чтобы подписать с ним бессрочный контракт. Эннис записывает на листе персонажа следующее: *Помешать моему злейшему врагу добиться успеха (*Зависть*)* 3. Ей нравятся перспективы развития истории, которые открывает перед ней эта Страсть, и она решает, что, в случае успеха, Робин еще активнее начнет вмешиваться в личную жизнь других обитателей Мира Плоти.

Еще одним желанием Робина является сохранение его самой любимой книги, содержащей записи, представляющие исключительную важность для его незаконченного шедевра. Книга обязательно должна попасть в хорошие руки (в идеале, эти руки должны быть его собственными, но Робин также согласен довериться кому-то, кто сумеет заслужить его уважение. Он вряд ли успокоится до тех пор, пока его книга не найдет пристанище в какой-то личной коллекции, вдали от жадных студенческих рук). Эннис формулирует данную Страсть как *Защитить мою любимую книгу (*Любовь*)* 2, так как эта книга была одной из тех немногих вещей, в отношении которых Робин осмеливался открыто проявлять свои чувства. Что же касается последней оставшейся точки, то Эннис решает наделить Робина жгучим интересом ко всему, что связано с магами. Эта Страсть вызвана чистым и незамутненным Любопытством: в сущности, за ней стоит только прижизненное стремление Робина к сбору информации. Она записывает на листе персонажа *Узнать о магах (*Любопытство*)* 1, и переходит к следующему этапу.

После определения Страстей Робина, Эннис необходимо разобраться с его Оковами, материальными объектами, которые привязывают его к Миру Плоти. Первым, что приходит ей в голову, становится далеко не самое популярное кафе, где он с легкостью разбирался с дебатами на любые темы. Это место нравилось Робину гораздо больше, чем он сам согласился бы признать, и постоянно присутствующая там аудитория, склонная к пространным рассуждениям и философствованиям, сыграла весьма значительную роль в укреплении его эго. Эннис тратит на данное заведение одну точку Оков. Она также решает, что в Мире Плоти существует магнитофонная запись голоса Робина, сделанная последней студенткой, с которой он спал. После его смерти, запись упала за шкаф, стоящий у него в кабинете, оставшись незамеченной. Эта запись очень важна для Робина, так как она символизирует то, что он потерял, но, в то же время, он понимает, что это очень хрупкие Оковы. Осознавая значительную опасность того, что запись окажется стерта, повреждена или попросту выброшена, Эннис все равно тратит на нее три точки Оков. Затем, она вкладывает четыре точки в старую, потертую и покрытую кожей копию любимого учебника Робина, "Хроники истории Англии" Холиншеда. Эта испещренная карандашными пометками книга была источником его вдохновения, став теперь основой одной из его Страстей. И, наконец, протеже Робина, карьерный рост которой он всячески поддерживал при жизни, становится последними его Оковами на две точки.

Этап Пятый: Последние штрихи

Эннис записывает, что Воля Робина равняется 5, а его начальный Пафос – 7 (5 плюс две точки Воспоминаний).

Теперь у нее есть 15 свободных пунктов. Прежде всего, она тратит четыре пункта для того, чтобы поднять Волю Робина до 7. Затем, она возвращается к Атрибутам, и тратит пять пунктов на то, чтобы увеличить Харизму Робина до двух точек. Два пункта уходят на то, чтобы обеспечить Робину одну точку Чувствительности. После некоторых размышлений, Эннис решает, что использует последние четыре свободных пункта для приобретения двух точек Экспрессии, так как Робину очень сильно понадобится эта Способность для реализации всех его желаний.

В конце концов, с числами покончено. Хотя технически Эннис может уже приступать к игре, есть еще несколько деталей, с которыми ей хочется разобраться. Хотя она уже пришла к выводу, что Робина сбила машина, ей требуется несколько минут для того, чтобы определиться с подробностями этого инцидента, которые потребуются не только ей, но и Рассказчику. После этого, она решает, что

специализация Робина в области Восприятия будет называться Пытливостью. На задней части своего листа персонажа она записывает несколько предложений, повествующих о детстве Робина, который рос вместе со своими родителями, склонными к частым переездам (это объясняет отсутствие у него какой-либо привязанности к семье или месту), а также вкратце описывает его внешность. Эннис представляет его высоким и несколько худощавым мужчиной с песочными волосами и достаточно консервативной прической. Тем не менее, он не слишком склонен к формальностям, и потому Эннис решает, что Робин обычно носит футболки и слаксы.

Ей также хотелось бы придать ему несколько интересных черт. Сначала ей приходит в голову, что он может постоянно цитировать различных авторов (чем менее известными они будут, тем лучше), но, в конце концов, она решает, что ей не хочется тратить слишком много времени на подготовку, которую потребует отыгрыш подобной привычки. Пускай лучше Робин постоянно выставляет напоказ свой цинизм, распространяющийся на все духовное и религиозное. Это может стать основой для нескольких очень интересных дискуссий с другими мертвыми...Эннис также решает, что у него есть достаточно неприятная привычка закатывать глаза и начинать чуть слышно бубнить что-то себе под нос (это связано с его Навыком Медитации – чаще всего, Робин подобным образом старается абстрагироваться от своего окружения), что, вполне возможно, может послужить источником крайнего раздражения как минимум для одного из других членов Круга Робина, провоцируя интересный отыгрыш взаимоотношений между двумя этими призраками.

В конце концов, Эннис оказывается удовлетворена мысленным портретом Робина, который возникает у нее в голове. Теперь она готова к беседе с Рассказчиком, и, в силу того, что ей уже известно, кем будет ее Теневод, Эннис также может начинать создавать Тень Робина. Пример создания Тени приведен на странице 273.

Имя:	Робин	**Натура:**	Критик	**Жизнь:**	Профессор
Игрок:	Эннис	**Маска:**	Аналитик	**Смерть:**	Автомобильная авария
Хроника:		**Тень:**		**Сожаление:**	Не успел опубликовать своей шедевр

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	***	Харизма	**	Восприятие	****
Ловкость	**	Манипулирование	***	Интеллект	****
Выносливость	***	Внешность	**	Сообразительность	**

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	***	Ремесла		Бюрократия	**
Атлетизм	*	Вождение	**	Компьютер	**
Чувствительность	*	Этикет	*	Загадки	***
Драка		Огнестрельное оружие		Расследование	
Уклонение	**	Лидерство		Правоведенье	
Эмпатия	***	Медитация	**	Лингвистика	
Экспрессия	**	Фехтование		Медицина	
Запугивание		Творчество		Оккультизм	
Знание улиц		Починка		Политика	***
Хитрость		Маскировка		Наука	***

Преимущества

Дополнения		Страсти	Арканои	
Воспоминания	**	*Не позволить никому раскрыть мою тайну* (Гордость) 4	Наказание	**
Ментор	**	*Помешать моему злейшему врагу добиться успеха* (Зависть) 3	Фантазм	**
Пристанище	**	*Защитить мою любимую книгу (*Любовь*)* 2	Кукловодство	*
Статус (Иерархия)	*	*Узнать о магах (*Любопытство*)* 1		

Оковы	
Любимая книга	****
Запись	***
Протеже	**
Кафе	*

Корпус

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Воля

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Пафос

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Ангст

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Шипы

Темные Страсти

Опыт

Что теперь?

Отыгрыш Прелюдии

"Смерть – это не больно," – сказал один из близнецов.
"Смерть – это темнота, смерть – это сладость".
- Поппи З. Брайт, Потерянные души

Хотя на этом этапе подготовки вашего персонажа его еще нельзя назвать завершенным, он уже готов для отыгрыша. Первый сеанс игры вашим новым персонажем принято называть Прелюдией, так как он закладывает основу для всех последующих событий. Большинство Прелюдий описывает завершение жизни вашего персонажа, его смерть и последующее перерождение в мире Неупокоенных Мертвецов.

Большинство хороших игроков очень сильно привязывается к своим персонажам. Они начинают с общего представления о том, какого персонажа им хотелось бы отыграть, видоизменяют данное представление во время создания персонажа, вживаются в избранную ими роль во время Прелюдии и остаются в образе своего персонажа во время взаимодействия с Рассказчиком и персонажами других игроков. Эти первые несколько возможностей для отыгрыша исключительно важны для развития персонажа, предоставляя игроку возможность влезть в его шкуру и научиться реагировать на происходящее так, как реагировал бы сам персонаж. Это также очень важное время с точки зрения установления связей с людьми, местами и предметами, которые будут соответствовать Оковам и Страстям призрака, что, в свою очередь, облегчит задачу Рассказчику, который будет использовать их во время хроники.

Страсти и Оковы никогда не должны низводиться до уровня цифр, изображенных на листе персонажа. Они должны быть чем-то важным, необходимым и, нередко, болезненным. Страсти нельзя просто проигнорировать или подавить, так как они во многих случаях являются неотъемлемой частью сущности вашего персонажа. Тем не менее, Рассказчик должен продемонстрировать вам это и одну из лучших возможностей в этом плане нередко предоставляют Прелюдии. Очень часто мысль о том, чтобы пропустить индивидуальные Прелюдии и напрямую перейти к общему началу, а то и сразу же ввергнуть Круг призраков в гущу событий, кажется весьма соблазнительной, особенно для тех, кто уже не раз принимал участие в играх жанра Повествования. Тем не менее, постарайтесь воспротивиться этому соблазну.

Возможность для особо извращенных Рассказчиков...

Если игроки доверяют своему Рассказчику настолько, что согласны играть по любой хронике, которую тот захочет провести, он может сделать очень эффектный ход, сообщив игрокам о том, что собирается провести игру, посвященную деятельности представителей проекта "Сумерки" или смертных, борющихся со сверхъестественными обитателями Мира Тьмы. После этого, Рассказчик может проследить за тем, как игроки создают смертных персонажей для предполагаемой игры. В конечном счете, ему остается всего лишь найти способ доставить персонажей на противоположную сторону Савана во время Прелюдии, тем самым положив начало хронике **Призраков: Забвения**.

Прижизненный опыт

Очень важно, чтобы вы в полной степени представляли себе, кем ваш персонаж был перед смертью, так как только в этом случае все последовавшее за ней будет представлять хотя бы какой-то смысл. Фраза в графе "Страсти" на листе персонажа, которая звучит как "*Отомстить парню, который предал меня* (Гнев) 2" не вызывает никакого эмоционального отклика. Отыгрыш сцены, в ходе которой вы приходите домой к своему парню на два часа раньше договоренного, чтобы прикрепить праздничные транспаранты и плакаты, но застаете его с другой девушкой, вызывает подобный отклик. Более того, она предоставляет вашему персонажу возможность отреагировать на данную ситуацию, позволяя вам лучше представить чувства вашего персонажа. Если перед этим вы отыграли сцену, в ходе которой парень вашей героини вручил ей кольцо и поклялся в вечной любви, то сцена предательства будет еще более эффектной и запоминающейся.

Во время Прелюдии, которая может представлять собой серию эпизодов из жизни персонажа, завершающуюся его гибелью, вам стоит попытаться упомянуть всех людей, которые станут его Оковами или же окажут значительное влияние на то, кем в конечном счете стал призрак (родители, учителя, друзья и многие другие люди). В ходе Прелюдии также могут всплывать места, в которых ваш персонаж бывал особенно часто, и вещи, представляющие для него особое значение. Далеко не всегда они должны оказываться на первом плане: во многих случаях, их достаточно упомянуть во время описания сцены, хотя для большей эффективности их дальнейшего использования было бы неплохо, чтобы они также вызывали у вас эмоциональный отклик. Хотя вы можете написать на листе персонажа, что одни из ваших Оков на три пункта являются ключом, само по себе это еще ничего не значит. Если же мы используем вышеприведенный пример, то Оковами призрака, обнаружившего, что ей изменяет ее парень, может стать ключ, которым она открывала двери дома в тот день.

В данном случае, ключ приобретает определенное значение, символизируя время, когда двое этих людей доверяли друг другу, или же превращаясь в объект ненависти, без которого она никогда бы не смогла попасть в дом и обнаружить предательство своего возлюбленного. Важным здесь является не столько сам предмет, сколько эмоции, которые он вызывает. Оковы далеко не всегда должны вызывать у призрака радость. Они могут представлять собой вещи, преследовавшие его при жизни и от которых он отчаянно желает освободиться после смерти. Конечно же, не следует забывать о том, что утрата Оков приближает призрака к окончательной гибели, так что может ли он действительно позволить себе отказаться от них или же попытаться разрешить ситуацию с ними иным образом?

Параллельная работа над первоначальной концепцией вашего персонажа, Прелюдией и дополнительная проработка вашего героя является лучшим способом обеспечить "реальность" его Оков и Страстей. Очевидным является то, что концепция персонажа должна соотноситься с избранными им Страстями и Оковами. Очень сомнительно, чтобы конькобежец Олимпийского уровня обзавелся Оковами в виде лошади: у него попросту не хватит времени на верховую езду из-за интенсивных тренировок. С другой стороны, если этот конькобежец покинул родной дом для того, чтобы активно тренироваться и выиграть золотую медаль, но при этом очень скучает по своей лошади, на которой он привык ездить каждый день, вероятность существования подобных Оков изрядно возрастает. После этого вашему Рассказчику придется продумать определенный эпизод, связанный с ролью верховой езды в жизни вашего персонажа, чтобы вы сумели оценить эту роль во время вашей Прелюдии.

Концепция смерти

Аналогичным образом, хотя это и не является обязательным, вы и ваш Рассказчик должны определить концепцию смерти вашего персонажа. Если концепция его жизни может выглядеть как "актриса" или "пожарник", то концепция смерти вполне может звучать как "романтическое самоубийство" или "героическая смерть". В любом случае, у вас должно сложиться определенное представление о том, как умер ваш персонаж. Хотя в идеале это должно произойти в результате Прелюдии, вы можете заранее определить характер смерти вашего героя, после чего свести Прелюдию к необходимому результату. Естественно, Рассказчик может спланировать события Прелюдии так, что они вступят в противоречие с задуманным игроком ходом событий, в силу чего “романтическое самоубийство" превратится в "жестокое убийство", а пожарника, желающего умереть героем, случайно вытолкнут из машины и переедут, после чего его героическая смерть окажется обычным "несчастным случаем на дороге". Эти обстоятельства могут даже стать частью личности вашего персонажа, как, например, в случае с недовольством, вызванным тем, что ему не удалось самостоятельно выбрать время и характер своей смерти, или же отчаянием, связанным с тем, что его гибель оказалась настолько бессмысленной.

Пробуждение

Первые несколько мгновений, проведенные по ту сторону Савана, также очень важны для осознания того, кем является ваш призрак. Непосредственные детали его Жатвы будут иметь решающее значение для формирования его будущих представлений о Подземном Мире. Призрак, который окажется в рабстве и лишь чудом сумеет избежать кузницы душ, определенно будет иметь своеобразное отношение к Иерархии, которое будет очень сильно отличаться от отношения тех призраков, которые сразу же после смерти оказались записанными в Легион. Эта часть Прелюдии также позволит вам сформировать более реалистичное представление о ваших Дополнениях. Если у вашего персонажа есть Ментор на две точки, то во время Прелюдии он впервые может встретиться с ним и попытаться найти логичное объяснение тому, почему тот заинтересовался новорожденным призраком. В то же время, это позволит избежать ситуаций, когда игрок заявляет нечто вроде: "Я умер и в течение следующих 30 лет учился у Перевозчика, и теперь я знаю, где спрятана Маска Харона".

Далеко не каждый персонаж всенепременно должен быть недавно умершим, но даже если ваш призрак стал одним из Неупокоенных в 1776 году, проведение Прелюдии все равно может оказаться достаточно полезным. В конце концов, нигде не сказано, что Прелюдия должна быть напрямую связана с хроникой: в силу этого, вы беспрепятственно можете перейти от Прелюдии к современности, не нарушая при этом каких-либо писаных или неписаных правил. Главное, постарайтесь убедиться в том, что перспектива получить персонажа, обладающего внушительным опытом существования в Землях Теней, не представляет для вас соблазна, связанного с перенесением в игру присутствующих у вас дополнительных знаний о Мире Мертвых (которые, в то же время, отсутствуют у вашего персонажа).

Вопросы и Ответы

Со временем Божество осознало, что смерть была ошибкой; ошибочность ее заключалась в том, что она была несовершенной; несовершенство ее проистекало из

того факта, что хотя она была достойным орудием навлечения несчастий на головы живых, она, в то же время, оставляла лазейку для тех, кто уже умер...
-Марк Твен, Письма с Земли

На этом этапе у вас остается еще немало вопросов, связанных с вашим персонажем, на которые вам еще предстоит дать ответы, и вы, возможно, захотите использовать Прелюдию в качестве прекрасной возможности для того, чтобы ответить на некоторые из них, если не на все. Даже если в ходе Прелюдии вы затронете не все перечисленные ниже вопросы, вам, так или иначе, придется поразмыслить над ними. Как бы то ни было, натянув на себя маску своего героя, вы всегда можете попытаться найти ответы на них.

Сколько вам было лет, когда вы умерли?

Были ли вы ребенком, у которого впереди лежала целая жизнь, или же смерть сразила вас в зените вашей славы? Возможно, вы как раз приближались к периоду зрелости или же перед вашими глазами пронеслось более семи десятилетий? Ответ на этот вопрос определяет опыт и знания, которые вам удалось получить при жизни, а также немало говорит о вашей внешности.

Какой была ваша семья и друзья при жизни?

Наслаждались ли вы счастливой домашней жизнью или же были вынуждены бежать из дома? Относились ли вы к числу людей, которые предпочитали проводить время подальше от дома или же вас считали душой семьи? Как ваши друзья и родственники отреагировали на вашу смерть?

Каким был самый дурной поступок, который вы когда-либо совершали? А самый достойный?

Все мы совершаем поступки о которых жалеем, но, кто-то больше, а кто-то меньше. Осознание того, какие воспоминания причиняют вам наибольшую боль (и чем вы больше всего гордитесь) является очень важным для понимания вашего персонажа. Вы обманывали вашу возлюбленную или, возможно, воровали у тех, кто доверял вам? С другой стороны, вы, возможно, сумели завершить ваш шедевр или совершили какой-то очень достойный поступок?

Какие места были важны для вас при жизни?

Некоторые из этих мест станут вашими Пристанищами или даже Оковами, но даже не столь важные уголки Мира Живых способны сыграть немалую роль в вашем посмертии. Если они представляют для вас определенную важность, вы, рано или поздно, вернетесь туда, и они смогут стать местом будущих историй.

Как вы умерли?

Вы могли уже определиться с общей концепцией вашей смерти, но, в данном случае, особую важность представляют детали. Описание из разряда "На меня наставили пистолет, а потом ограбили, и, когда я попытался добраться до своей

машины, в меня дважды выстрелили и оставили умирать на обочине. Никто из соседей даже не подумал позвонить в полицию" вызывает гораздо больший отклик, чем простое заявление вроде: "Нууу...наверное, меня застрелили".

Когда вы умерли?

В данном случае немалую важность представляют дата и день вашей смерти. Возможно, вы умерли в день своего рождения или какой-то другой день, представляющий для вас особую важность (помимо, конечно же, его и без того очевидной значимости для вашего посмертного существования). Умерли ли вы вчера или сто лет назад? Ответ на этот вопрос определяет то, какими познаниями о Подземном Мире вы обладаете, не говоря уже о том, что он напрямую влияет на присущие вам представления о таких вещах, как наилучший политический строй и равенство полов. Кроме того, дата вашей смерти влияет на ваши представления о технике и умение использовать различные ее типы; к примеру, очень немногие призраки Наполеоновского времени хорошо владеют компьютерами.

Как вы встретили оставшихся представителей своего Круга?

Находились ли вы в местном призрачном баре, когда вам пришло в голову завязать разговор с сидящим рядом с вами призраком? Возможно, вы умерли вместе или же знали других членов вашего Круга еще при жизни? Принадлежали ли вы к одному и тому же Легиону или, возможно, входили в одну и ту же банду Ренегатов? История того, как вы и ваши товарищи по Кругу встретились друг с другом, поможет объяснить, что удерживает вас вместе, и чего вы можете ожидать (и не ожидать) от ваших спутников.

Как прошла ваша Жатва?

Ваш переход в Подземный Мир оказывает непосредственное влияние на ваши представления о существовании Неупокоенных. Была ли ваша Жатва спокойной и приятной, и выступал ли в качестве Жнеца ваш Ментор или кто-то из дорогих вам людей? Или же вы стали Невольником и чудом сумели спастись от кузниц душ? Возможно, Перевозчик стал вашим Жнецом и, рано или поздно, вам придется расплатиться с ним за эту услугу. При ответе на этот вопрос вам стоит учитывать ваши идеологические предпочтения (Иерархия, Еретики или Ренегаты).

Чем вы радуете себя?

Как гласит старая шутку, лишь в субботние ночи Земли Мертвых становятся воистину безжизненными. Существование призраков не сводится к сидению в своем Пристанище и бесконечному оплакиванию своего унылого существования; на самом деле, они стараются порадовать себя не меньше (а то и больше) живых. Так что, возможно, вы предпочитаете проводить время с Живыми (Оседлание для веселья и заработка!) или же просто сидите перед магазином электроприборов и смотрите телевизор? Или, может быть, вы собираете коллекцию Реликвий (в Мире Мертвых есть как минимум один Ренегат, который славится своей коллекцией непарных носков) и посвящаете большую часть своего времени заботе о своей коллекции, или же предпочитаете нырять в Бурю и охотиться на Спектров? Любое из этих занятий может

сделать ваше посмертное существование чуточку приятнее, так почему бы не воспользоваться этим?

Где проходят встречи вашего Круга?

Пристанища являются очень ценными и персональными местами; в силу этого, вы вряд ли захотите, чтобы другие члены вашего Круга заваливались к вам каждый вечер. Учитывая этот факт, вы, возможно, можете подыскать иное место для встреч Круга: бар, клуб или другое общественное заведение, способное предложить Пафос, развлечения или же и то, и другое. В каждом Некрополе найдется местечко, где призраки могут собраться и немного повеселиться – на что оно похоже в вашем случае?

К чему вы стремитесь?

Что приводит вас в ярость – или в экстаз? Существует ли нечто, способное вывести вас из себя, или же вы настолько бесстрастны, насколько бесстрастен может быть призрак? Во что вы верите и за что вы готовы сражаться?

Как только вы будете знать ответы на все эти вопросы, у вас неизбежно сложится определенное представление о вашем персонаже. В процессе ответа на них, вы сумеете вдохнуть жизнь (или хотя бы некоторое подобие ее) в вашего призрака, что, в свою очередь, позволит вам должным образом отыграть его.

Оковы

“Получается, ты хочешь сказать мне, что я тут застрял? Что в этом и заключается суть посмертия?”

Складывается впечатление, что время больше не имеет какого-либо значения, и потому я не уверен, как долго я расхаживаю взад-вперед по полу этой заброшенной фабрики, куда привел меня старик. Мы находимся в одном из ее огромных подвальных помещений, которое выглядит промозглым и мрачным. Снаружи сильные порывы ветра ударяются в стены фабрики, подобно тяжелым ударам молота. Они проникают в любую трещину или дыру, и резкие завывания ветра заставляют меня вздрагивать. Пыльные песчинки проваливаются через трещины в потолке, падая мне на голову. Вдобавок к этому, пол, стены и потолок покрыты очагами черной плесени, напоминающей раковые опухоли.

Разглядывая все это, я продолжаю не спускать глаз со старика, который, скрестив ноги, сидит в центре подвала. Сквозь узкие, мрачные окна, расположенные на уровне земли, пробиваются солнечные лучи, но когда я смотрю на окружающий меня мир, у меня складывается впечатление, будто бы он напоминает старую черно-белую фотографию.

Хотя я не видел и не слышал никого, кроме старика, с того самого момента, как мне удалось спастись от баргестов, мне кажется, что я постоянно замечаю какое-то движение краем глаза. Тем не менее, когда я оборачиваюсь, то ничего не вижу.

“Проклятье, нет!” - произносит старик. – “Никто не знает, в чем заключается смысл посмертного существования. Теперь ты стал призраком в Землях Теней. Насколько мне известно, это только начало.”

“Призраком?”

“Духом. Привидением. Не забыл? Ты умер.”

“Ах, да. Конечно же. Но если я мертв, то как насчет всего этого?” - произношу я, протягивая руку и размахивая ею у него перед лицом.

“Это твой Корпус, умник. Это не твое тело, а то, что осталось после того, как твоя материальная составляющая...прекратила свое существование.”

“Хорошо, пускай будет так,” - слабо произношу я, чувствуя, как к горлу подступает тошнота. - “А что ты можешь рассказать о Землях Теней? Почему я оказался здесь? Готов поклясться, что я никогда не хотел попасть сюда.”

“Все дело в твоих Оковах. Что-то удерживает тебя в этом месте, мешая отправиться дальше.”

“Послушай, насколько мне известно, меня нигде больше ничего не держит.” - Я вздрагиваю, ощущая, как фрагменты моей старой жизни ворошатся у меня в памяти. – “Во всяком случае, с тех пор, как она...как моя дочь умерла, а затем мы развелись с женой.” Я начинаю говорить, но у меня перехватывает голос, и я замолкаю.

Старик бросает на меня вопросительный взгляд, безмолвно давая понять, что он хочет, чтобы я продолжал.

“Я...у меня просто не было больше причин для того, чтобы жить,” - шепчу я. – “Смерть моей дочери разрушила мою семью, мою карьеру...разрушила все.”

“Значит, у тебя была дочь?”

В глазах старика вспыхивает внезапный интерес, когда он произносит это, слегка растягивая последнее слово. У меня едва хватает сил для того, чтобы кивнуть.

“Тогда она также могла оказаться здесь,” - произносит он. - “Впрочем, я все равно ставлю на твою жену...”

“Мою бывшую жену,” - прерываю я его.

“Твою бывшую жену,” - продолжает он, как ни в чем не бывало, - “которая стала твоими большими, прочными Оковами. Вы ведь недавно развелись, не так ли?” Он продолжает, даже не обращая внимания на то, что я слегка киваю, соглашаясь с его словами. “Хммм. Теперь, когда ты откинулся, она может стать единственным спасением твоей дочери. Можешь мне поверить, что в смерти Оков нет ничего приятного. Я бы даже сказал – совсем ничего.”

Призрачный огонек надежды вспыхивает у меня в груди, но он настолько слаб, что я почти слышу, как он тихо шипит и гаснет.

“Карен мертва и этого не изменить,” - говорю я себе, - “так что хватит терзать себя.”

Но затем другой, тихий голос внутри моей головы шепчет мне: “*А что если она провела последние пять лет тут, одна, в этом опасном месте? Что если она ждала своего папочку?*”

Мне приходится сильно зажмуриться для того, чтобы попытаться совладать с бурей эмоций, поднимающейся в моем сердце.

“Возможно, тебе стоит попытаться найти ее,” - произносит старик, слова которого звучат так тихо, что я практически принимаю его голос за свои собственные мысли. Я смотрю на него, желая спросить, есть ли у него какие-то идеи относительно того, с чего я могу начать, но, внезапно, ко мне приходит откровение.

Подобно тому, как я внезапно понял, что оказался в начальной школе Пайн Кнолл, не зная, как или почему я пришел туда, в моей голове вспыхивает осознание того, где я должен начать поиски моей дочери - на Речном кладбище, где ее похоронили.

“Я...мне нужно уйти отсюда,” - бормочу я, и, не собираясь ждать старика, поворачиваюсь, и направляюсь вверх по бетонным ступеням, возвращаясь в мир рассеянного странным образом солнечного света и тени.

“Ты не можешь уйти!” - кричит старик, ковыляя за мной. - “Это слишком опасно!”

“Я, кажется, не спрашивал твоего совета, не так ли?” - произношу я, оборачиваясь к нему. – “И я готов поклясться, что не собираюсь оставаться здесь!”

“На самом деле, у тебя нет особого выбора,” - произносит он. – “Если, конечно же, ты не хочешь поближе познакомиться с Забвением.”

Даже несмотря на то, что я, в действительности, не понимаю значения его слов, я машинально качаю головой. Мне не нравится звук этого слова. Моя первая мысль подсказывает мне, что Забвение является чем-то вроде смерти для мертвых.

“До тех пор, пока ты остаешься здесь,” - продолжает старик, - “ты можешь противостоять этому. Ты даже можешь присоединиться ко мне.”

Я качаю головой в замешательстве. Да, мне было нелегко справиться со всем, что происходило до этого момента, но разве кто-то может винить меня в этом? Неужели я просто должен был смириться с тем, что я умер?

“Почему я должен присоединиться к тебе?” - спрашиваю я его, спустя минуту безмолвия, которое нарушает только пение ветра.

Старик некоторое время молчит. Я вижу, как его глаза, напоминающие крошечные маслины, бегают из стороны в сторону, как будто бы он наблюдает за чем-то, что недоступно моему взгляду.

“Потому, что Земли Теней очень опасны,” - наконец-то произносит он.

“Как они могут быть опасны?” - спрашиваю я, напрягаясь и чувствуя, как по моему телу пробегают ледяные мурашки. – “Мы ведь уже мертвы! Разве что-то может нам теперь навредить?”

“Поверь мне, способов навредить мертвецу существует предостаточно,” - отвечает старик. – “К примеру, в Землях Теней хватает работорговцев. Если тебя не поймает Иерархия, то это сделают Ренегаты, как только ты на мгновение утратишь бдительность. Не говоря уже о том, что вокруг всегда хватает других призраков, которые с радостью закуют тебя в цепи.”

Наклонившись вперед, старик бросает еще несколько боязливых взглядов в разные стороны, а затем добавляет, понизив голос: “И, вдобавок к этому, не стоит забывать о Спектрах, этих свихнувшихся Еретиках и...Перевозчиках.”

Он произносит последнее слово так тихо, что я даже не уверен в том, что расслышал его правильно.

“Перевозчиках?” - переспрашиваю я, делая шаг к нему.

В этот момент свист ветра снаружи внезапно усиливается, сотрясая само основание здания и заставляя что-то на верхнем этаже упасть с оглушительным грохотом.

Старик пригвождает меня к месту пронзительным взглядом, а затем произносит: “На самом деле, если я правильно понял, ты уже успел побеседовать с Перевозчиком.”

“Нет, это невозможно,” - произношу я, качая головой и стараясь дать понять, что это абсолютная бессмыслица. – “Я не видел тут никого и уж тем более ни с кем не говорил.”

“Что ж,” - произносит старик, стискивая руки, - “возможно, ты не хочешь признавать это, или же просто не помнишь того,

что произошло, но ты явно встретился с одним из них, и это не к добру. Совсем не к добру.”

“Почему же?” - спрашиваю я.

“Потому, что если этот Перевозчик освободил тебя от Оболочки, то, рано или поздно, он вернется за тобой.”

Глава Пятая: Черты

Белый цвет...Это начало всего.
Белая одежда может быть окрашена в любой цвет.
Белая страница может быть переписана...
-Дж.Р.Р. Толкиен, Братство Кольца

В **Призраках: Забвении** Черты описывают способности, силы и слабости персонажа. Они позволяют вам полностью перенести вашего персонажа в игровую реальность, определяя успешность его действий с помощью бросков кубиков, как, впрочем, и помогают вам понять и развивать вашего героя.

Хотя Черты являются только общей базой, на которой строится концепция персонажа, это никак не умаляет их значимости. Черты вашего персонажа обрисовывают основные границы того, что он может делать, но его непосредственные поступки зависят исключительно от вашего отыгрыша и воображения. Черты **Призраков: Забвения** сознательно были сделаны максимально широкими и открытыми для различных интерпретаций, что позволит вам потратить больше времени на подготовку персонажа, чем на заполнение листа с пустыми кружочками. Основная идея заключается в том, чтобы взять Черты, которые кажутся вам наиболее подходящими, и использовать их в качестве основы для определения успешности действий вашего персонажа, вместо того, чтобы подбирать точки и кубики для предварительно прописанных ситуаций.

В этой главе вы найдете описание всех базовых Черт, которые понадобятся вам для создания персонажа в **Призраках: Забвении**. Вашему персонажу вряд ли удастся обзавестись всеми ими, но приведенных здесь описаний вполне хватит для того, чтобы определить, какие из них будут наиболее подходящими для задуманного вами героя.

Специализации

Определенные разновидности Черт (Атрибуты и Способности) могут обладать специализациями. Если у призрака есть подобная Черта, значение которой равняется 4 точкам и выше, он может выбрать специализацию – соответствующий аспект Черты, к которому он питает особую склонность. Специализация в Ловкости, к примеру, может быть описана как “Скорость”; специализация в Вождении может называться "Движение в час пик" или "Внедорожники". В результате этого, призрак, обладающий специализацией “Движение в час пик” будет очень хорошим водителем, но, помимо всего прочего, будет особенно хорошо справляться с вечерними пробками на дорогах.

Каждый раз, когда призрак использует свою специализацию, он получает возможность перебросить все десятки, выпавшие во время броска, набрав в результате этого дополнительные успехи.

Архетипы

Вам нравится моя маска?
Вам нравится мое зеркало?
Это кричит мужчина,
лицо которого скрыто тенью от капюшона

Вы можете посмотреть на себя.
Вы можете посмотреть друг на друга
Или вы можете взглянуть в лицо своему господу.
-Лорина МакКеннитт, Ночной Рынок Марракеша

Архетипы являются приблизительными личностными категориями, на которые можно условно поделить призраков. Это базовые характеристики личных качеств призраков, причем как истинных, так и тех, которые они стараются продемонстрировать окружающему миру. Ни один призрак полностью не соответствует какому-либо из Архетипов, но, в большинстве случаев, можно подобрать тот, который более или менее полно описывает соответствующую концепцию персонажа. Данный Архетип будет его Натурой, тогда как тот, который лучше всего соответствует представлениям о призраке в глазах окружающих, станет его Маской. Конфликт между двумя этими Архетипами позволяет определить сущность персонажа, как, впрочем, и те поступки, которые он совершает для того, чтобы соответствовать своей Натуре и Маске.

В рамках игромеханики, Архетипы важны потому, что, поступая в соответствии со своей Натурой, призрак восстанавливает драгоценные пункты Воли. Если персонаж только что совершил поступок, который на его взгляд заслуживает пункта Воли в силу соответствия его Натуре, он должен сообщить об этом Рассказчику. В том случае, если последний согласен с выводами игрока, он может разрешить персонажу восстановить от одного до трех пунктов Воли. Тем не менее, Рассказчик имеет полное право не согласиться с игроком, если он считает, что логика его требований является весьма сомнительной, или же персонаж совершил тот или иной поступок исключительно ради восстановления Воли. Архетипы должны способствовать отыгрышу, а непосредственное получение Воли должно быть наградой за реализацию концепции персонажа в рамках истории.

При желании, игроки могут создавать свои собственные Архетипы, так как перечисленные ниже варианты являются всего лишь незначительной частью бесчисленных граней человеческой души. Кроме того, запомните, что Архетипы Теней описаны на странице 264.

Архитектор

Созидание является главным для Архитектора, который придает особое значение акту творения. Он отрицает Забвение, постоянно создавая что-то новое, независимо от того, принимает ли оно форму социальных структур, реальных предметов или всего лишь планов на будущее. Главной задачей Архитектора является созидание и упорядочивание окружающего его беспорядка. Хаос вызывает у него крайнее раздражение, как, впрочем, и любые упоминания о том, что все заботливо созданные им творения в один прекрасный день превратятся в прах. Этот день еще не наступил и, до момента его наступления, у Архитектора остается более чем достаточно работы.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда добиваетесь реализации своего плана.

Авангардист

Авангардист интересуется только чем-то абсолютно новым. Если что-то уже было сделано до него, он теряет к нему какой-либо интерес. Порядок имеет для него минимальное значение в сравнении с открытием или созданием чего-то новаторского или хотя бы осознанием своего первенства в этом процессе. Жажда экспериментаторства представляет собой главное искушение для Авангардиста, и он пойдет на любой риск, чтобы испытать нечто неизведанное. Каждый Авангардист знает, что, рано или поздно, ему придется отказаться от первенства, но он сделает все для того, чтобы этот день никогда не отступил.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда находите новый подход к чему-то старому.

Бонвиван

Бонвиван смотрит в Забвение и видит бесконечную пустоту. Для того чтобы избежать этого ужаса, он старается воспользоваться единственным доступным ему средством, заключающимся в том, что он заглушает все эти тревожные звоночки посредством наслаждений. В гедонизме Бонвивана нет ничего аморального, так как главная его цель состоит в утверждении силы жизни перед лицом Забвения. Хотя все Бонвиваны боятся того дня, когда они пресытятся всеми существующими наслаждениями и начнут погружаться в смертоносную апатию, у них обычно не хватает времени для того, чтобы как следует задуматься над этим. Бонвиваны часто кажутся весьма недальновидными, что объясняется полной концентрацией их внимания на следующем сеансе удовольствий.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда хорошо проводите время.

Браво

Браво самоутверждается за счет возвышения себя и принижения других. Он знает, что страх нужно встречать лицом к лицу, а присутствие врага накладывает автоматический запрет на какие-либо сомнения. Браво часто даже не задумывается над возможностью неудачи, но, к сожалению, то же самое относится к компромиссам или вопросам стратегии. Браво постоянно старается контролировать любую ситуацию, с которой он сталкивается, и будет придерживаться своей линии до тех пор, пока не добьется своего или же не потерпит сокрушительное поражение.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда доказываете свое превосходство над противником.

Бюрократ

Бюрократ прекрасно вписывается в Систему. Она питает и защищает его, тогда как сам он служит ей верой и правдой. Неудивительно, что Бюрократы наиболее многочисленны в рядах Иерархии и, в той или иной степени, контролируют ее. Для них не имеет значения тот факт, что на пороге их канцелярии находится дюжина Спектров; даже в этой ситуации, для отправки туда Легионеров понадобится преодолеть все семь кругов бумажной волокиты. Хотя все это может показаться крайне неэффективным, Бюрократы знают, что они играют ключевую роль в борьбе с Забвением, и они будут следовать своему призванию, вне зависимости от обстоятельств.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда в результате следования установленным процедурам вам удается предотвратить несчастье или разрешить возникшую проблему.

Опекун

Опекунов исключительно ценят в Подземном Мире, так как их забота о других призраках стала для многих Неупокоенных Мертвецов настоящим бастионом, оберегающим их от притяжения Забвения. Опекун способен приносить жертвы, но всегда делает это сознательно и стремится лишь к одному: облегчить страдания других призраков. Это не означает того, что все Опекуны бесконечно щедры, наивны или же непрактичны; многие из них преследуют различные цели в отношении тех, кого они спасают. Один лишь факт того, что Опекуны беспокоятся о других людях, еще не означает того, что они не видят их отрицательных сторон.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда получаете неоспоримое доказательство того, что вам удалось помочь кому-то.

Ребенок

Воплощающий в себе странное сочетание наивности и эгоизма, Ребенок едва ли способен в полной степени представлять себе все стороны существования в Подземном Мире. Этому также способствует его стремление поступать так, как хочется ему, вне зависимости от сложившихся обстоятельств, отвечая на самые логичные аргументы, связанные с неразумностью его поступков, одной и той же фразой: "Но я так хочу!" Призраки, обладающие Архетипом Ребенок, далеко не обязательно должны быть детьми в привычном значении этого слова: немало взрослых людей, оказывающихся в Землях Мертвых, так никогда и не сумели достичь зрелости при жизни. Хотя их невинная вера может вдохновить других призраков на великие свершения, упрямство и недальновидность обладателей этого Архетипа очень часто приводит к недовольству окружающих, а то и подвергает их немалой опасности.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда добиваетесь своего исключительно благодаря ослиному упрямству.

Ловкач

Ловкач стремится добиться своего посредством надлежащего использования Системы. Он может нуждаться в Системе для того, чтобы возвыситься и добиться необходимого ему положения, но, согласно его точке зрения, Система существует исключительно ради его собственного удовлетворения, не выполняя при этом каких-либо иных задач. Когда Система может помочь Ловкачу, он согласен быть ее частью; в тех случаях, когда она мешает ему добиться желаемого, он попросту игнорирует ее. Ловкач прекрасно знает, как заставить других делать то, что ему нужно, но при этом он живет в постоянном страхе перед тем, что, в один из дней, никто не захочет слушать его и ему, слабому и беззащитному, придется действовать на свой страх и риск. Кроме того, многие Ловкачи знают себя слишком хорошо, и, в результате этого, подозревают всех остальных призраков в своих собственных грехах, стараясь не доверять никому.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда убеждаете другого призрака разрешить сложную или опасную ситуацию за вас.

Критик

Смысл посмертного существования Критика заключается в том, что он раскрывает чужие слабости и недостатки, вне зависимости от того, связаны ли они с искусством, организацией работы или личными привычками. Он стремится привести других призраков к совершенству, указывая на их недостатки для того, чтобы они могли исправить их. Конечно же, некоторые Неупокоенные Мертвецы воспринимают подобные действия как личное оскорбление, но, на самом деле, Критик делает это ради их собственного блага, независимо от того, какие отношения связывают его с объектом критики. Тем не менее, иногда Критики справляются со своей задачей даже слишком хорошо, убеждая других призраков в том, что они не просто несовершенны, а безнадежны; приступы ненависти к самим себе, которые нередко следуют за печальным исходом подобных ситуаций, могут привести к очень неприятным последствиям.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда указываете на недостаток чего-то или кого-то, который в дальнейшем мог бы привести к очень серьезным проблемам.

Исследователь

Исследователь не может представить свое существование без новых исследований и открытий. Перспектива встречи с новыми людьми, феноменами и местами наполняет его безрадостное существование новым смыслом и радостью, в результате чего он отправляется навстречу новым странствиям, способным завести его как в темнейшие джунгли Освежеванных Земель, так и в самое сердце Лабиринта. Больше всего на свете, Исследователь страшится того, что однажды в мире не останется ничего неизведанного, но это не мешает ему вносить свою лепту в приближение этого дня, при первой же возможности пускаясь на поиски чего-то нового и необычного. Это не всегда радует его спутников, которые, сами того не желая, оказываются вынуждены отправиться на поиски Забытых Сокровищ Горула или чего-то подобного, но, по мнению Исследователя, это ничтожная плата за возможность прикоснуться к неведомому.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда находите нечто, о чем никто раньше не знал.

Последователь

Этот Архетип является одним из самых любопытных и, в то же время, распространенных в Землях Теней. Среднестатистический Последователь далеко не всегда принадлежит к числу подданных Иерархии: харизматичные демагоги из числа Еретиков и Ренегатов нуждаются в них не меньше, а то и больше. Как бы то ни было, Последователь, вне зависимости от избранной им фракции, признает, что, возглавляющие ее лидеры гораздо более достойны определять его судьбу, чем сам Последователь. Лучшим способом уцелеть является беспрекословное выполнение приказов: любая попытка проявить инициативу может оказаться наказуемой. В некоторых случаях, подобная позиция может оказаться фатальной, так как Последователь скорее промолчит, нежели осмелится указать своему вождю на совершенную им ошибку. С другой стороны, в беспокойном Подземном Мире ценность молчания не зря приравнивается к ценности золота – особенно, учитывая печальный удел истинных воплощений верности, которыми по праву считаются баргесты.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда преодолеваете опасную ситуацию, беспрекословно подчиняясь приказам.

Игрок

В центре внимания Игрока находится не конечный результат, а возбуждение, вызываемое процессом. Вновь и вновь рискуя собой, он наполняет энергией свое посмертное существование, снова обретая уверенность в себе. Скука представляет собой то же Забвение, и поэтому Игрок в борьбе с ней готов поставить на кон все, что угодно. Игроков обычно сопровождают очень активные Тени, которые, как это ни странно, могут в некоторых случаях симпатизировать им, как если бы даже темным сторонам их душ требовался беспрерывный поток адреналина. Конечно же, ни одной веревочке не виться вечно, но Игрок считает, что риск в данном случае является более чем благородным делом.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда по собственной инициативе оказываетесь в опасной ситуации, после чего находите из нее выход.

Шут

Все происходящее представляет для Шута одну большую шутку. На самом деле, это не самый плохой подход, учитывая то, что он, как, впрочем, и окружающий его мир, уже мертв, и единственным логичным поступком будет относиться к этому с изрядной долей юмора. Хотя Шут может иногда зайти слишком далеко, продолжая шутить всегда и повсюду (включая самые неподходящие ситуации) его присутствие и выходки могут слегка разогнать печаль, которая с такой легкостью овладевает душами обитателей Подземного Мира.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда улучшаете настроение окружающих и разрешаете напряженную ситуацию.

Лидер

Лидером традиционно считается тот, кто преследует определенные цели и убеждает других следовать его указаниям. Не имеет значения, кто изначально ставил эти цели: важно то, кто является главным их апологетом в данный момент. Следование указаниям лучше всего выражается не фразой "если я это сделаю", а формулировкой "когда я это сделаю". Невзирая на то, что всегда присутствует определенная вероятность того, что Лидер ведет своих последователей к гибели, сам он твердо убежден в том, что знает лучший способ сформулировать нужную цель, как, впрочем, и достигнуть ее.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда убеждаете других призраков следовать за вами, не подвергая сомнению ваши приказы или решения.

Мученик

Мученик всегда готов броситься на амбразуру, если это поможет решить возникшую проблему. Он готов рискнуть собственным существованием, чтобы помочь другим призракам или общему делу, при необходимости пожертвовав собой ради всеобщего блага. Мученики, среди которых нередко встречаются трудоголики и перфекционисты, не стремятся к награде – им достаточно признания принесенной ими жертвы. Другие призраки часто считают их поведение самоубийственным, но, на самом деле, единственным, что пугает Мучеников, является мысль о том, что их жертвы окажутся тщетными. К сожалению, это происходит не такая уж редко.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда вы жертвуете собой или чем-то, что вам принадлежит, ради высшей цели.

Миротворец

Миротворец стремится посвятить свое посмертие решению чужих проблем. Он разрешает споры, выступает в качестве жилетки и даже выполняет обязанности независимого эксперта или судьи. Компромисс и единство жизненно важны для Миротворца, и он часто уподобляется Мученику в своей жертвенности, призванной вдохновить других на достижение соглашения. Конфликты представляются Миротворцу противоестественными, и он питает особую неприязнь к применению силы, стараясь всеми силами найти другое решение проблемы прежде, чем обращаться к силовым методам. Больше всего на свете Миротворцы боятся того, что однажды они потерпят сокрушительную неудачу, которая обречет на гибель сотни или тысячи других призраков. Это гипертрофированное чувство ответственности не раз становилось источником немалых проблем для обладателей этого Архетипа.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда убеждаете других призраков прийти к компромиссу.

Бунтарь

Бунтарь твердо верит в то, что существующую систему необходимо свергнуть, даже если при этом он весьма смутно представляет, что нужно будет делать после этого. Будучи воплощением активности и тяги к изменениям, он инстинктивно противостоит существующему порядку. Для Бунтаря мир делится на белое и черное: его враги лишены каких-либо положительных черт и должны быть уничтожены, тогда как собственные поступки кажутся ему исключительно благородными и оправданными. Многие Бунтари рано или поздно начинают задумываться над тем, действительно ли они поступают правильно, испытывая ужас при одной мысли о том, что все их поступки, в действительности, играли на руку Забвению. Тем не менее, подобные мысли посещают их не так уж и часто, и на протяжении всего оставшегося времени приверженность Бунтаря своим идеалам граничит с откровенным фанатизмом.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда бросаете вызов существующему порядку.

Ученый

Ученый считает мир загадкой, которая требует решения. Поэтому, он берет мир и его проблемы, распределяет эти проблемы по соответствующим категориям, и начинает решать их рациональным образом, используя при этом логику и дедукцию. Главной его целью является понимание каждой детали и каждого процесса, которые связаны с происходящим вокруг него. Тем не менее, подобное исследование неминуемо потребует значительных затрат времени, в силу чего существует немалая вероятность того, что Ученый переключится на прилегающую область знания, забыв о первоначальной постановке вопроса. Обладатели этого Архетипа далеко не всегда занимаются непосредственно наукой: вместо этого, они характеризуются склонностью к аналитическому подходу, посредством которого Ученые воспринимают окружающий мир. Конечно же, им прекрасно известно о постоянном усилении энтропии, но это не

останавливает их от противостояния Забвению. Если, конечно же, их внимание не привлечет что-то более интересное...

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда рациональный, научный подход к ситуации помогает вам решить ее.

Стоик

Главной задачей посмертия Стоика является сохранение своего собственного Корпуса, что минимизирует его беспокойство за других призраков в тех ситуациях, когда это может воспрепятствовать его собственному благополучию. Он ставит выживание любой ценой выше всего остального, и будет цепляться за него с упорством, достойным лучшего применения. С одной стороны, это может заставить его предать своих товарищей, при условии, что подобное предательство будет необходимым для спасения шкуры самого Стоика, но, с другой стороны, именно благодаря страху за свою персону он никогда не сдастся и не опустит руки. Большинство Стоиков исключительно эгоистичны, и всячески стараются избегать любого риска, но, как это ни странно, среди них изредка попадаются настоящие сорвиголовы.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда вам удается справиться с ситуацией, угрожающей самому вашему существованию.

Традиционалист

Традиционалист верит, что решение нынешних проблем может быть найдено только посредством применения старых и проверенных методов. Он противится Забвению, стараясь защищать былые устои, и борется с влечением энтропии, привязывая себя к существующим порядкам. Отвергая новое и неизведанное, Традиционалисты живут в вечном страхе перед тем, что забывшие о традициях призраки сами откажутся от одного из самых надежных способов борьбы с Забвением.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда старые и испытанные методы вновь доказывают свою действенность, особенно, в противостоянии Забвению.

Мечтатель

Мечтатель живет ради того, что может увидеть только он сам, того, чему он посвятил свое существование. Специфические детали этого видения несущественны; главное то, что это его собственное и уникальное восприятие мира. Именно благодаря усилиям Мечтателя Забвение может раз и навсегда потерпеть поражение, ибо в своей верности созиданию он отвергает разрушение, воплощением которого является Забвение. Конечно же, многие Мечтатели втайне испытывают страх перед тем, что их великие цели, в действительности, служат Забвению, хотя они вряд ли признаются в этом даже своим Искупителям.

Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда совершаете поступок, который способствует достижению вашей глобальной цели.

Атрибуты

Атрибуты представляют собой базовые характеристики призрака, которые непосредственно влияют на его взаимоотношения как с другими призраками, так и

Землями Теней. Частично основанные на представлениях призрака о самом себе, Атрибуты определяют то, насколько Корпус Неупокоенного Мертвеца отличается от Корпора других обитателей Подземного Мира на физическом уровне, как, впрочем, и то, насколько сильно его Душа выделяется на социальном и ментальном уровне. Корпус и способности призрака основываются на его прижизненном восприятии своих способностей и возможностей, и подвержены изменениям не более, чем Атрибуты живых.

Физические Атрибуты

Неизвестно, почему один Неупокоенный Мертвец должен быть сильнее, слабее или быстрее другого, но Корпус призрака обычно соответствует его собственным представлениям о себе, в результате чего присущие ему форма и особенности подстраиваются под его смертное тело еще до того, как он теряет свою Оболочку. Физические Атрибуты призрака, зачастую, оказывается определить гораздо легче, чем другие его Черты, и они часто используются в различных игровых ситуациях.

Сила

Сила является мерилом способности призрака изменять окружающий его мир физическим образом, независимо от того, принимает ли это форму переноски тяжестей, нанесения вреда другому призраку или же уничтожения тех или иных предметов. Количество непосредственного урона, которое может нанести призрак, основывается на значении его Силы, и, кроме того, этот Атрибут так же используется во время прыжков, пробежек и других действий, основанных на грубой, физической силе. Помимо этого, Сила определяет базовое количество кубиков, использующихся во время физических атак.

Специализации: Накачанный, Крепкий, Сильный, Внушительный, Жилистый, Здоровый, Крупный, Атлетичный.

- • **Плохо**: Слабак. Без комментариев.
- •• **Средне**: Вы могли выжать свой собственный вес.
- ••• **Хорошо**: Вы были очень сильны.
- •••• **Незаурядно**: Профессиональные боксеры завидовали силе вашего хука.
- ••••• **Исключительно**: Олимпийский чемпион по пауэрлифтингу.

Ловкость

Ловкость отвечает за грацию, а та же уровень развития двигательных навыков. Этот Атрибут определяет то, насколько быстро вы бегаете, как хорошо можете продеть нитку в иголку и все другие действия, связанные со скоростью, изяществом и координацией . Значение Ловкости также отображает базовое количество кубиков, призванных определить, попали ли вы по своему противнику в драке.

Специализации: Быстрый, Изящный, Пронырливый, Устойчивый, Подвижный, Грациозный, Гибкий, Аккуратный, Проворный.

- • **Плохо**: Вы регулярно резались, когда брились или делали салат.
- •• **Средне**: Вы могли держать в руках острые предметы и избегать порезов.
- ••• **Хорошо**: Вы с легкостью могли жонглировать.
- •••• **Незаурядно**: Вы без особого труда жонглировали ножами.
- ••••• **Исключительно**: Вы обладали грацией и изяществом дикого кота.

Выносливость

Этот Атрибут определяет прочность вашего Корпуса, и, в частности, то, насколько надежно крепятся друг к другу части вашего тела в тех ситуациях, когда некая внешняя сила пытается разъединить их. Он также отображает то, насколько долго ваше тело может выдерживать физическое напряжение, и как хорошо вы сопротивлялись болезням, пыткам и боли в те дни, когда еще были живы. Выносливость определяет базовое количество кубиков, которые вы бросаете для поглощения урона.

Специализации: Крепкий, Неутомимый, Выносливый, Сосредоточенный, Цепкий, Крутой, Стойкий.

- **Плохо**: Из-за регулярных простуд вам часто приходилось брать отгулы на работе.
- •• **Средне**: Страховые компании относили вас к категории "приемлемый риск".
- ••• **Хорошо**: Сломанные кости срастались у вас очень быстро.
- •••• **Незаурядно**: Марафоны всегда были вашим хобби; триатлоны – призванием.
- ••••• **Исключительно**: Вы оставались живым после дозы яда, способной убить слона, трех выстрелов в упор, десяти ударов по голове, избиения как минимум пятью людьми, а также финального помещения в мешок, завязанный веревкой и выброшенный в ледяную воду.

Социальные Атрибуты

Атрибуты этой категории определяют то, насколько хорошо призрак ладит с другими обитателями Мира Мертвых. Они помогают определить, какое место призрак занимает в обществе Неупокоенных Мертвецов, и на каких принципах строятся его отношения с другими призраками, вне зависимости от присущего ему статуса или политических пристрастий.

Харизма

Харизма определяет общее впечатление, которое оставляет у других призраков ваш персонаж. Этот Атрибут отображает то, насколько успешно призраку удается привлекать других обитателей Мира Мертвых на свою сторону, убеждать их в чем-то, или же побуждать на те или иные поступки. В отличие от Манипулирования, призраки, подвергающиеся воздействию Харизмы, чувствуют, что делают выбор самостоятельно: суть Харизмы заключается не в грязных трюках, а пробуждении добровольного желания помочь или поддержать вас.

Специализации: Милый, Красноречивый, Утонченный, Находчивый, Воспитанный, Веселый, Изысканный, Вежливый, Компанейский, Очаровательный.

- **Плохо**: Вас старались избегать даже на игровой площадке.
- •• **Средне**: Людям более или менее нравилось находиться рядом с вами.
- ••• **Хорошо**: Вы могли быстро и без проблем получить то, что вам нужно.
- •••• **Незаурядно**: Людям было очень неприятно отказывать вам – пускай даже в мелочах.
- ••••• **Исключительно**: Вы могли бы возглавить нацию – или церковь.

Манипулирование

Манипулирование представляет собой оборотную сторону Харизмы, позволяя вам привлекать на свою сторону призраков незаметно для них самих, вместо того, чтобы убеждать их разделить ваши взгляды посредством личного обаяния. Это достаточно рискованный подход, который, тем не менее, может позволить вам заставить других призраков сделать то, чего они изначально делать не хотели. К сожалению, даже после смерти люди не любят чувствовать себя обманутыми, и потому неудачный бросок Манипулирования может привести к очень неприятным последствиям.

Специализации: Хитрый, Скользкий, Убедительный, Безжалостный, Сообразительный, Бесстрашный, Рациональный, Лживый, Официальный.

• **Плохо**: Вам обычно не удавалось убедить родителей разрешить вам ночевать у друга.

•• **Средне**: Иногда вам удавалось добиться осуществления своих планов.

••• **Хорошо**: Вам всегда удавалось добиться осуществления ваших планов.

•••• **Незаурядно**: Вы могли бы стать политиком.

••••• **Исключительно**: Беседуя с вами, юристы старались делать заметки в своих ежедневниках.

Внешность

Этот Атрибут отражает не только ваши внешние данные, но и способность представить их наилучшим образом. Если для должного использования первых двух Социальных Атрибутов требуется время и предварительное взаимодействие с окружающими вас людьми, то Внешность позволяет быстро и молча донести некоторые фундаментальные истины с помощью тонких нюансов языка тела, выражения лица и других едва заметных знаков. Несмотря на весьма распространенный обычай носить маски в Землях Теней, ваша способность передавать и принимать подобные послания не должна подвергаться каким-либо ограничениям в силу этого обычная: в конце концов, Внешность отвечает не только за черты вашего лица.

Специализации: Потрясающий, Сексуальный, Великолепный, Благородный, Достойный, Привлекательный, Милый, Блистательный, Честный.

• **Плохо**: Обычно людям удавалось сдержать крик ужаса, когда они впервые видели вас.

•• **Средне**: Еще одно лицо в толпе.

••• **Хорошо**: Вы достаточно привлекательны.

•••• **Незаурядно**: Один из "25 самых красивых призраков" этого года.

••••• **Исключительно**: Вашим лицом и телом будут восхищаться на протяжении многих веков.

Ментальные Атрибуты

Ментальные Атрибуты отражают умственные способности призрака: память, восприятие, умение мыслить и базовые познания. Они являются мерилом общей сообразительности призрака, и определяют то, насколько быстро он может думать, как хорошо у него это выходит, и в какой степени он осознает, о чем ему стоит задуматься в тот или иной момент.

Восприятие

Восприятие определяет то, насколько полно вы воспринимаете окружающий вас мир (или Подземный Мир). Значение вашего Восприятия указывает на то, как хорошо вы замечаете незначительные детали, сколько информации вы получаете из разговоров с другими людьми, и насколько вы восприимчивы к тому, что выходит за рамки очевидного.

Специализации: Проницательный, Внимательный, Бдительный, Пытливый, Наблюдательный, Прозорливый, Сосредоточенный, Сообразительный.

- **Плохо**: При жизни вы часто наталкивались на деревья.
- •• **Средне**: Вы приблизительно представляли себе свое окружение.
- ••• **Хорошо**: Вы могли заметить скрытый подтекст в рекламе и художественных произведениях.
- •••• **Незаурядно**: Ваше внимание привлекали мельчайшие детали.
- ••••• **Исключительно**: Иголки? Соринки? Детская забава.

Интеллект

Интеллект представляет собой сумму ваших знаний, как, впрочем, и умение делать выводы на их основе. Он воплощает способность собирать воедино различные кусочки информации, получая в результате этого общую картину, а также служит мерилом того, насколько сложные концепции доступны для вашего понимания. Интеллект определяет не то, насколько быстро вы думаете, а то, насколько хорошо вы умеете думать, и, в меньшей степени, общее количество наличествующих у вас знаний.

Специализации: Образованный, Умный, Прагматичный, Коварный, Рациональный, Начитанный, Проницательный.

- **Плохо**: При сложении чисел, которые были больше 10, у вас обычно начинались проблемы.
- •• **Средне**: Вы могли сосчитать сдачу, и понять, где именно вас надули.
- ••• **Хорошо**: Вы могли без калькулятора решать сложные уравнения.
- •••• **Незаурядно**: Вы прекрасно разбирались в квантовой физике и макроэкономической теории.
- ••••• **Исключительно:** IQ 200 – если не больше.

Сообразительность

Сообразительность отображает ваше умение реагировать на информацию, которую предоставляет вам окружающий мир. В сущности, этот Атрибут отражает то, насколько быстро вы можете соображать, с какой скоростью обрабатываете получаемую информацию, и насколько эффективно можете действовать в условиях стресса. В некоторой степени, он также отображает ваше чувство юмора, и может быть охарактеризован как "скорость передачи данных вашего мозга".

Специализации: Хитрый, Быстрый, Сообразительный, Творческий, Уравновешенный, Прозорливый, Проницательный.

- **Плохо**: Интересно, о чем все же свидетельствовал этот странный звук "тик-тик-тик"?
- •• **Средне**: Во время игры в покер вы знали, когда нужно придержать, а когда – сбрасывать.
- ••• **Хорошо**: Вы могли понять соль шутки после первых же слов рассказчика.

•••• **Незаурядно**: Вы без труда могли прочитать на память диалог Шекспира.

••••• **Исключительно**: Скорость ваших мыслительных процессов не уступала скорости работы суперкомпьютера.

Способности

...сделать то вуду, которое ты так хорошо делаешь...
-Коул Портер, Ты сделал мне что-то

Таланты

Интуитивные и неподдающиеся тренировкам Таланты представляют собой те умения, к которым вы проявляли особую склонность с самого детства. Большинство Талантов невозможно развить посредством упорных занятий (хотя Драка и несколько других Способностей этой категории являются исключением из данного правила), и они приобретаются лишь благодаря непосредственному опыту и врожденной предрасположенности к ним. Вы не получаете никаких отрицательных модификаторов к броскам Талантов, которыми не владеете, так как эти Способности являются настолько естественными, что каждый из когда-либо живших на Земле людей обладает хотя бы приблизительным представлением о них.

Бдительность

Эта Способность отражает то, насколько вы осведомлены о своем физическом окружении. Она никак не связана со странной восприимчивостью к присутствию чего-то сверхъестественного; в силу этого, Бдительность отвечает лишь за непосредственное представление о том, что вас окружает. Область действия этого Таланта в основном распространяется на слух, обоняние и осязание, как, впрочем, и зрение.

При желании призрак может усилить свои органы чувств (смотрите раздел "Обостренные чувства" на странице 35) и, в некоторых случаях, он может даже заглянуть в Земли Плоти, сделав успешный бросок Восприятия + Бдительности.

• **Начинающий**: Вы знаете в какую сторону поворачиваться, когда кто-то трогает вас за плечо.

•• **Опытный**: Вам без труда удавалось понять, как фокусник делает свои трюки.

••• **Компетентный**: Все окрестные воришки знали, что от вас лучше держаться подальше.

•••• **Эксперт**: За все эти долгие годы никому так и не удалось укрыться от вашего взгляда.

••••• **Мастер**: Вы можете услышать звук выдергивающейся чеки, и понять, какая именно граната полетит в вашу сторону.

Доступно: Ночным сторожам, стражникам, параноикам, охотникам, агентам секретных служб.

Специализации: Настороженность, Ловушки, Эскорт, Засады, Скопления людей, Спектры.

Атлетика

Атлетика отображает общую физическую подготовку и умение использовать свое тело в ситуациях, отличных от боевых. Эта Способность отвечает за то, насколько хорошо вы умеете лазать по деревьям, перепрыгивать расщелины, ходить по канату и отбивать бейсбольные мячи.

Атлетика является сложным Талантом, использование которого требует совмещения Физического Атрибута с двигательными навыками. Те броски, которые требуют использования одного только Атрибута, как в случае с поднятием тяжестей, не связаны с данным Талантом.

• **Начинающий**: На игровой площадке вы были не самым слабым ребенком.

•• **Опытный**: Вы наводили страх на тех, кто играл в софтбольной лиге вашей компании.

••• **Компетентный**: Вам почти удалось прославиться в большой лиге.

•••• **Эксперт**: Вы могли представлять свою страну на Олимпийских играх.

••••• **Мастер**: Вы подписали контракт на 7,4 миллиона долларов, и никто из фанов не осмелился сказать, что вам переплатили.

Доступно: Профессиональным атлетам, фанатам фитнеса, инструкторам аэробики, танцорам.

Специализации: Акробатика, Гимнастика, Отдельные виды спорта, Фитнес, Плавание.

Чувствительность

Чувствительность представляет собой психический эквивалент Бдительности. Благодаря Чувствительности вы можете мгновенно заметить, когда что-то начинает идти не так, как должно. Это особенно полезно в тех случаях, когда вам необходимо ощутить присутствие Спектров или применение Арканои, обнаружить в непосредственной близости от себя других сверхъестественных существ или же обнаружить нечто, противоречащее законам физики.

• **Начинающий**: Вы можете определить качество фотографии снежного человека.

•• **Опытный**: Некоторые говорят, что вы обладаете шестым чувством.

••• **Компетентный**: Время от времени вы зарабатываете поиском пропавших вещей.

•••• **Эксперт**: От вашего внимания не ускользает ничего, что могло бы представлять какой-то интерес.

••••• **Мастер**: Вы можете вдохнуть морской бриз, и определить, когда начнется следующий Вихрь.

Доступно: Медиумам, парапсихологам, докторам оккультных наук, предсказателям.

Специализации: Животные, Магия, Сверхъестественные существа, Дома с привидениями.

Драка

Драка представляет собой благородное искусство нападения на другого человека с целью нанесения ему тяжелых физических увечий. Эта широкая категория включает любую разновидность невооруженного противостояния, начиная восточными боевыми искусствами, и заканчивая пьяной дракой двух посетителей бара, схватившихся прямо на бильярдном столе. Данная Способность отображает все возможные приемы, начиная

сильными ударами в корпус, и заканчивая выцарапыванием глаз и круговыми ударами, не говоря уже обо всех остальных боевых маневрах, которые не требуют применения оружия. Драки обычно оказываются не в пример менее смертоносными, чем схватки с использованием оружия, но, как бы то ни было, этот Талант может оказаться очень полезным в бою.

• **Начинающий**: Малыши на детской площадке очень боялись вас.

•• **Опытный**: Вы могли ударить своего противника так, чтобы он почувствовал это.

••• **Компетентный**: Профессиональные костоломы предпочитали держаться от вас подальше.

•••• **Эксперт**: Вагон подземки, в который вы заходили, мгновенно покидали все сомнительные личности.

••••• **Мастер**: Противостояние с противником сводилось для вас к двум вещам: звуку удара и звуку падающего тела.

Доступно: Большим ребятам-которые-ездят-на-Харлеях, солдатам, копам, мастерам восточных единоборств, грабителям.

Специализации: Восточные единоборства, Бокс, Чрезмерная жестокость, Рестлинг, Захваты.

Уклонение

Уклонение является одним из Талантов, с помощью которых некоторые призраки регулярно ухитряются избежать очень крупных неприятностей. Вы можете уклоняться от мчащихся на вас автомобилей, пуль, вражеских кулаков или чего-то другого – ключевой принцип остается одним и тем же. Суть этой Способности заключается в том, что она позволяет вам избегать угрозы со стороны возможных противников, независимо от того, каким именно образом они вам угрожают.

• **Начинающий**: Вы могли перейти улицу, не попав при этом под машину.

•• **Опытный**: Когда вокруг начинали свистеть пули, вы знали, куда нужно прятаться.

••• **Компетентный**: Вы были на высоте всякий раз, когда играли в выбивного.

•••• **Эксперт**: Зачем покупать веер, если вас всегда сопровождает освежающий ветерок, производимый проносящимися мимо вас кулаками?

••••• **Мастер**: Джеки Чан.

Доступно: Трусам, мастерам восточных единоборств, солдатам, любителям экстремального отдыха, домушникам.

Специализации: Акробатические прыжки, Перекаты, Нырки, Выход из боя.

Эмпатия

Этот Талант связан с восприятием и осознанием того, что чувствуют окружающие. Нельзя сказать, что использование Эмпатии автоматически заставляет вас сопереживать другим людям, так как, на самом деле, оно всего лишь позволяет вам определить эмоции, которые они испытывают в данный момент. Эмпатия также очень полезна для того, чтобы составить общее представление о своем окружении, определив то, настроено ли оно положительно, нейтрально или отрицательно по отношению к вам.

• **Начинающий**: Иногда вам даже удавалось прикусить язык в нужный момент.

•• **Опытный**: Все знакомые регулярно плакались вам в жилетку.

••• **Компетентный**: Вы понимали, почему другие люди совершают те или иные поступки.

•••• **Эксперт**: Вас практически невозможно было ввести в заблуждение.

••••• **Мастер**: Ваш психиатр часто рассказывал вам о своей матери.

Доступно: Родителям, учителям, психиатрам, актерам, продавцам.

Специализации: Глубинные мотивы, Истина, Характеры, Эмоции.

Экспрессия

Экспрессия позволяет вам точно, кратко и понятно излагать свои мысли. Она является мерилом того, насколько хорошо вы умеете говорить или писать, независимо от интересующей вас темы. Персонажи, владеющие высокой Экспрессией, могут быть авторами запоминающихся выражений или произведений, даже если сами они при этом не представляют ничего выдающегося.

• **Начинающий**: В юности вы писали статьи для школьной газеты.

•• **Опытный**: Вы могли без труда оспорить необходимость выписывания штрафа за парковку.

••• **Компетентный**: Вы были профессиональным литератором.

•••• **Эксперт**: Ваши произведения находились в списке бестселлеров.

••••• **Мастер**: Ваше имя упоминали в одном контексте с именами Цицерона и Даниэла Уэбстера.

Доступно: Писателям, журналистам, сатирикам, гостям ток-шоу, актерам, демагогам.

Специализации: Поэзия, Экспромт, Послеобеденные беседы, Подстрекательство, Тысячи знаков.

Запугивание

Запугивание позволяет вам полюбовно – или же не совсем полюбовно – принуждать других к выполнению ваших распоряжений и пожеланий. Общий спектр возможного применения Запугивания варьируется от завуалированных угроз до заставляющих задуматься примеров и сеансов ошеломляющей физической боли, и, вдобавок к этому, включает осознание того, в какой ситуации лучше всего использовать те или иные методы. Призраки, обладающие высоким значением Запугивания, могут сломить чужую волю одним лишь взглядом, и нередко излучают властность и авторитет.

• **Начинающий**: При жизни вам удавалось отбирать у детей конфеты.

•• **Опытный**: Благодаря вашим одноклассникам к вас никогда не было недостатка в деньгах на обед.

••• **Компетентный**: "Прекрасное у тебя здесь местечко. Будет очень неприятно, если с ним что-нибудь случится..."

•••• **Эксперт**: Вы могли запугать авторов так, что они сдавали тексты в срок.

••••• **Мастер**: Вам удалось запугать аудиторов Внутренней налоговой службы США.

Доступно: Громилам, мафиози, бизнесменам, агентам Внутренней налоговой службы, вышибалам, нянькам.

Специализации: Ледяной взгляд, Завуалированные угрозы, Нанесение вреда имуществу, Причинение боли.

Знание улиц

На улицах можно найти все, что вам нужно: информацию, наркотики, пушки. Этот Талант воплощает в себе высокое искусство осознания того, что вам нужно, и как это можно получить без вреда для собственной шкуры. Помимо всего прочего, Знание улиц отвечает за понимание сленга и уличных законов, как, впрочем, и умение вписываться в уличную жизнь. Призраки, оказавшиеся на улице без этого Таланта, сразу же выдадут себя опытному глазу; в свою очередь, те, кто владеют им, будут чувствовать себя там как дома.

• **Начинающий**: Когда люди видели вас, они не кричали "Нарик!".

•• **Опытный**: Обычно вам удавалось стать своим в любой компании спустя несколько часов общения.

••• **Компетентный**: Вы знали, где обычно закапывают трупы.

•••• **Эксперт**: Вы знали, где обычно закапывают трупы, кто за это отвечает, и где достать все необходимое.

••••• **Мастер**: Вы можете найти все, что угодно, всегда и везде.

Доступно: Проституткам, сутенерам, беглецам, авторам детективов, копам, репортерам.

Специализации: Поиск информации, Милостыня, Сбор мусора, Торгашество, Укрывание краденого.

Хитрость

Этот Талант позволяет вам скрывать, искажать и отрицать истину, не выдавая себя при этом. Кроме того, вы можете ощутить, когда другие призраки делают то же самое, или просто пытаются скрыть свои истинные мотивы. В лучшем случае, вы сможете не сходя с места разоблачать лжецов и обманщиков; в худшем, вы сумеете сделать состояние на продаже подержанных автомобилей.

• **Начинающий**: Вам удавалось списывать на экзаменах в университете, и оставаться незамеченным.

•• **Опытный**: Из вас мог бы выйти успешный коммивояжер.

••• **Компетентный**: За вашими плечами остался не один юридический колледж.

•••• **Эксперт**: Вы обещали уменьшить налоги и повысить социальные выплаты, и люди верили вам.

••••• **Мастер**: Даже ваше ДНК на месте преступления не сможет доказать вашу вину.

Доступно: Агентам ФБР, бухгалтерам, юристам, маленьким детям, жиголо.

Специализации: Откровенная ложь, Лживое признание, Финансовые махинации, Соблазнение, Невинная ложь.

Дополнительные Таланты

Поиск, Попрошайничество, Имитирование, Интрига, Обучение.

Навыки

К числу Навыков относятся те Способности, которые приобретаются благодаря упорному труду или тренировкам. Отчасти связанные с интуицией, отчасти – с

приобретенными знаниями, Навыки в равной степени сочетают врожденную предрасположенность с необходимой подготовкой. Если вы пытаетесь сделать бросок Навыка, значение которого равняется нулю, сложность этого броска увеличивается на один пункт, что отражает тот факт, что у вас есть лишь отдаленное представление о том, что вы делаете.

Ремесла

Суть этого Навыка заключается в использовании различных материалов с целью создания чего-то полезного. Обычно он отображает умения, присущие мастерам традиционных ремесел – стеклодувам, кожевникам, резчикам, ювелирам и представителям многих других профессий. Количество выброшенных успехов определяет качество предмета, который получается в результате.

• **Начинающий**: Вы могли сколотить из досочек скворечник.

•• **Опытный**: На уроке труда вам как-то раз даже удалось сделать что-то полезное.

••• **Компетентный**: Вы регулярно присутствовали на ярмарке традиционных ремесел в качестве продавца.

•••• **Эксперт**: Вы давали мастер-классы в культурных центрах.

••••• **Мастер**: Коллекционеры мгновенно узнают ваши работы.

Доступно: Ремесленникам, гончарам, Мастеровым, главам скаутских отрядов.

Специализации: Резьба, Шитье, Изготовление свечей, Кузнечное дело, Строительство.

Вождение

Предполагается, что все современные персонажи обладают приблизительными представлениями о Навыке Вождение, что позволяет им с относительной легкостью обращаться с автомобилем в обычных ситуациях. В свою очередь, высокие значения этого Навыка позволяют вам выполнять рискованные маневры, водить на высоких скоростях и принимать участие в гонках. Следует отметить, что знакомство с одним из средств наземного передвижения еще не означает того, что вы сможете справиться с другим: между микролитражкой и бронетранспортером существует гораздо больше отличий, чем может показаться на первый взгляд. Сложность бросков Вождения может увеличиваться или уменьшаться в зависимости от того, насколько хорошо вы знакомы с управляемым вами средством передвижения.

Более старые призраки могут обладать базовыми представлениями о том, как обращаться с фургоном или правильно сидеть на коне. В сущности, эти знания аналогичны представлениям современных призраков об обращении с машинами.

• **Начинающий**: Вы привыкли к долгим автомобильным путешествиям и скоростным шоссе.

•• **Опытный**: Вы можете справиться с переключением коробки передач.

••• **Компетентный**: Вам удалось пережить зимние улицы Бостона.

•••• **Эксперт**: Вы могли бы стать профессиональным гонщиком.

••••• **Мастер**: Нью-Йорк в час пик? Никаких проблем.

Доступно: Водителям такси, гонщикам, подросткам, шоферам, коммивояжерам.

Специализации: Городское движение, Бездорожье, Трюки, Плохая погода, Лед.

Этикет

Этикет отражает ваше понимание незначительных нюансов и деликатных моментов, присущих воспитанному обществу, и проявляющихся в мириадах различных случаев. Подобный Навык очень полезен во время дипломатических миссий, собраний или встреч на высшем уровне.

• **Начинающий**: Вы знали, что иногда лучше жевать, чем говорить.

•• **Опытный**: Вам была известна разница между обычным галстуком и бабочкой.

••• **Компетентный**: Вы умели должным образом использовать столовые принадлежности.

•••• **Эксперт**: Вы могли договориться – или хотя бы не оскорбить! – с кем угодно.

••••• **Мастер**: Вам следовало оставить место на пиджаке для Нобелевской Премии Мира.

Доступно: Дипломатам, потомственным аристократам, миротворцам, психиатрам.

Специализации: Формальности, Корреспонденция, Переговоры, Компромиссы, Званые вечера.

Огнестрельное оружие

Этот Навык отображает не только то, как вы стреляете, но и то, насколько хорошо вы умеете заботиться об огнестрельном оружии и чинить его в случае каких-либо неполадок. При этом, стоит отметить, что Огнестрельное оружие не включает артиллерию, минометы и архаические формы стрелкового оружия, подобные лукам или пращам.

• **Начинающий**: Вы могли попасть из дробовика в длинную стену амбара.

•• **Опытный**: У вас не возникало проблем на стандартной дистанции.

••• **Компетентный**: Вы могли попасть в движущуюся мишень.

•••• **Эксперт**: Возможно, вам стоило бы задуматься о карьере снайпера.

••••• **Мастер**: "Проклятье! Я целился ему в левую ноздрю!"

Доступно: Снайперам, солдатам, мафиози, охотникам, мелким преступникам, сумасшедшим работникам почты.

Специализации: Снайперская стрельба, Перестрелки, Ружья, Автоматическое оружие, Пистолеты.

Лидерство

Этот Навык представляет собой нечто большее, нежели простое умение озвучивать приказы. Он является мерилом того, насколько успешно вам удается убеждать других призраков следовать вашим распоряжениям или вежливым просьбам. Он также отображает то, с какой готовностью люди подчиняются вашим желаниям, ибо давно уже известно, что вынужденные последователи стоят не в пример меньше добровольцев. Лидерство чаще всего используется в комбинации с Харизмой или Манипулированием.

• **Начинающий**: Именно вам обычно приходилось решать, куда вся ваша компания отправится на обед.

•• **Опытный**: Когда вы переходили на крик, люди предпочитали прислушаться к вам.

••• **Компетентный**: Когда окружающие не знали, что им делать, они обычно смотрели на вас.

•••• **Эксперт**: Другие люди были готовы без лишних вопросов отправиться за вами на смерть – а то и встретить гораздо худшую судьбу.

••••• **Мастер**: У вас были все задатки для того, чтобы стать новым Александром Великим.

Доступно: Военному персоналу, лидерам банд, преподавателям, директорам, старшим офицерам полиции.

Специализации: Полевые действия, Долговременное планирование, Армия, Аристократия, Команды.

Медитация

В условиях мира, где голос вашей Тени представляет собой постоянную угрозу, Навык Медитации, отображающий способность сконцентрироваться и собрать воедино свои мысли, может представлять исключительную важность. Для успешной медитации далеко не всегда требуется принимать позу лотоса. Это очень личный Навык, использование которого подразумевает наличие собственной, уникальной техники.

Медитация также может использоваться для наверстывания нехватки Дремы. Для этого, призрак делает бросок Выносливости + Медитации (сложность 8). Количество успехов определяет, сколько часов Дремы удалось компенсировать призраку за один час медитации.

• **Начинающий**: Вам удавалось отвлечься от звуков музыкального центра вашего соседа.

•• **Опытный**: Время от времени вы достигали состояния внутреннего покоя.

••• **Компетентный**: Вы могли отдыхать в любой позе.

•••• **Эксперт**: Вашу концентрацию практически невозможно было нарушить.

••••• **Мастер**: Вы отличались ледяной невозмутимостью, хладнокровием и сосредоточенностью.

Доступно: Мастерам дзен, буддистским монахам, атлетам, гуру Нью-Эйджа.

Специализации: Расслабление, Дзен, Сосредоточенность, Внутренняя концентрация.

Фехтование

Фехтование представляет собой широкую категорию, включающую все разновидности ближнего боя, осуществляющиеся с применением оружия. Термин "оружие" в данном случае также является достаточно обширным, и включает ножи, мечи, разбитые бутылки, цепи, дубинки и все остальные предметы, которые могут использоваться для нанесения вреда другому призраку. Навык Фехтования также отображает знания об уходе, необходимом тому или иному виду вооружения.

• **Начинающий**: Вам удалось справиться с несколькими боями, не погрузившись в Страдание.

•• **Опытный**: Вы прошли базовую военную подготовку.

••• **Компетентный**: Любой предмет в ваших руках может стать оружием.

•••• **Эксперт**: Вас побаивались преподаватели фехтования в Гельдейберге.

••••• **Мастер**: Вы могли убить противника апельсиновым семечком или бумажным самолетиком.

Доступно: Фехтовальщикам, разбойникам, мастерам боевых единоборств, полицейским, солдатам.

Специализации: Фехтование, Тяжелое оружие, Тупые предметы, Боевые стили, Посторонние предметы.

Творчество

Суть этого Навыка заключается в том, что, в отличие от Экспрессии, он покрывает не только сказанные или написанные слова. Творчество включает все разнообразие художественной и творческой деятельности. В частности, это может быть пение, актерское ремесло, танец, игра на музыкальных инструментах и другие подобные умения. Помимо непосредственных познаний в той или иной области, этот Навык также отображает ваше знакомство с другими известными личностями, занимающимися тем или иным искусством, и то, насколько хорошо вы представляете себе свое собственное место в рядах богемы. Высокие уровни Творчества обычно требуют выбора той или иной специализации.

• **Начинающий**: Во время дружеского караоке вас даже не столкнули со сцены.

•• **Опытный**: Вам удалось получить несколько ролей в одном из театров за пределами Бродвея.

••• **Компетентный**: Вы могли озвучивать фильмы.

•••• **Эксперт**: Отпечатку ваших рук нашлось место на мостовой перед Китайским Театром Манна.

••••• **Мастер**: Вы были одним из легендарных артистов своего времени.

Доступно: Актерам, музыкантам, мимам, певцам, танцорам, хореографам.

Специализации: Голос, Инструменты, Актерство, Танец.

Починка

Этот Навык отвечает за восстановление и ремонт самых различных вещей, начиная электроникой и тонкими механизмами, и заканчивая обычными предметами обихода. С его помощью вы сможете с равным успехом починить электронную схему и заменить ненадежную балку – при условии того, конечно же, что у вас есть все необходимые инструменты и материалы. В случае с Неупокоенными этот Навык оказывается особенно полезным для ориентирования в системах, подвергающихся Гремлинизации, или же вычисления наиболее подходящего устройства, на которое можно обрушить всю мощь Гнева.

• **Начинающий**: При жизни вы предпочитали ограничиться несколькими ударами молотка по сломавшемуся прибору, искренне надеясь, что это исправит все возникшие неполадки.

•• **Опытный**: Вы могли провести проводку в дом или украсть телевизионный кабель.

••• **Компетентный**: Вам никогда не приходилось обращаться к механику.

•••• **Эксперт**: Вы вполне могли бы сделать успешную карьеру разнорабочего.

••••• **Мастер**: Вы могли починить все, что не было сломано на молекулярном уровне.

Доступно: Механикам, плотникам, бездельникам, водопроводчикам, ремонтникам, техникам.

Специализации: Дерево, Электричество, Приборы, Автомобили, Компьютеры.

Маскировка

Этот навык в равной степени отвечает за бесшумное передвижение и умение скрываться от чужих глаз. Обычно броски Маскировки производятся как противоположные броскам Восприятия других персонажей.

• **Начинающий**: Вы прекрасно умели играть в прятки.

•• **Опытный**: Вы могли укрыться в тенях.

••• **Компетентный**: Вас замечали только тогда, когда вы сами хотели этого.

•••• **Эксперт**: Вы могли абсолютно бесшумно передвигаться по осеннему лесу.

••••• **Мастер**: Мастер-ниндзя, один из тех, кто плывет над землей, подобно призраку...

Доступно: Ниндзя, шпионам, диверсантам, домушникам, Жнецам.

Специализации: Бесшумное передвижение, Слежка, Маскировочные средства, Тени.

Другие Навыки

Перековывание душ, Приготовление пищи, Управление лодкой, Стрельба из лука, Переодевание, Владение оружием (Тяжелое, Древнее, Средневековое).

Познания

К числу Познаний относятся те Способности, которые напрямую зависят от упорных мыслительных усилий. Их применение также может иметь практический характер, но ключевым элементом, в любом случае, является получение, обработка и использование информации. Познания могут изучаться как в университетских стенах, так и за их пределами, но, вне зависимости от этого, для их освоения необходима активная интеллектуальная деятельность. Обучение под чьим-то руководством является лучшим способом приобретения Познаний, но среди Неупокоенных Мертвецов встречается немало самоучек.

Без соответствующих Познаний вы можете даже не пытаться сделать бросок, связанный с той или иной областью знаний. Единственным исключением из этого правила являются ситуации, связанные с тривиальными знаниями, которые могут быть доступны любому призраку, или же особыми обстоятельствами.

Бюрократия

Бюрократия (или же Система) в теории представляет собой организацию, которая должна как можно более эффективно осуществлять поставленные задачи. Обладая необходимыми знаниями о том, как функционирует Система, и каким образом ее можно использовать в собственных целях, вы можете добиться разрешения делать то, что вам хочется, и, в то же время, помешать сделать это другим. Бюрократия так же является мерилом ваших организаторских способностей и способности справляться с полученными заданиями, как, впрочем, и умения манипулировать Системой в Подземном Мире и Землях Плоти.

• **Ученик**: Вы могли заполнить налоговую декларацию.

•• **Студент**: Вы могли заполнить налоговую декларацию и надеяться на компенсацию.

••• **Кандидат**: Вы способны вечно вести дебаты и раздражать других граждан.

•••• **Доктор**: Вы можете заставить целые министерства работать эффективно.

••••• **Профессор**: Система является вашей игрушкой, и вы можете добиться всего, чего только пожелаете, с помощью одного лишь телефонного звонка.

Доступно: Бюрократам, счетоводам, секретарям, Анакреонам.

Специализации: Правительственные предписания, Налоги, Реквизиции, Счетоводство.

Компьютер

Это общая характеристика того, насколько хорошо призрак знаком с компьютерами, и всем тем, что с ними связано. Данное Познание включает как специфические навыки, необходимые для создания новых программ (или изготовления компьютерных составляющих), так и общую компьютерную грамотность, требующуюся для использования существующего оборудования и программ. За этим Познанием стоит нечто большее, нежели умение взламывать компьютерные сети. В мире, где даже основные принципы работы базовых компьютерных программ являются загадкой для многих взрослых людей, минимальное умение работать с компьютером может оказаться очень могучей силой.

Призраки, обладающие некоторыми представлениями о работе компьютеров, могут с легкостью использовать электронные информационные магистрали для установления связи с Землями Плоти. Среди наиболее распространенных способов использования этого Познания Неупокоенными можно отметить исследование компьютерных систем, поиск (или уничтожение) данных, передачу посланий живым и манипулирование компьютерами в своих собственных целях с помощью высоких уровней Вселения.

• **Ученик**: Вы знали, что не стоит вешать диски на магниты, прикрепленные к холодильнику.

•• **Студент**: Вы могли включить компьютер, не обращаясь при этом в службу поддержки.

••• **Кандидат**: Вы могли писать свои собственные программы.

•••• **Доктор**: Ваше имя было легендой в Интернете.

••••• **Профессор**: Сеть была вашей личной игровой площадкой, а ваши мечты автоматически переводились в C++.

Доступно: Хакерам, инженерам, программистам, студентам, преподавателям компьютерных наук, любителям онлайн-игр.

Специализации: Программы, Составляющие, Всемирная Паутина, Серфинг, Программирование.

Загадки

Это Познание отображает то, насколько хорошо вы умеете решать загадки и головоломки. В сути своей, оно является мерилом вашей способности собирать отдельные кусочки воедино, комбинируя их и получая логичные ответы. Данное Познание оказывается особенно полезным, когда вы пытаетесь найти выход из лабиринта, решить головоломку или совершить нечто столь же экстраординарное.

• **Ученик**: Вы могли собрать паззл.

•• **Студент**: Вы почти разгадали тайну фильма "Плачущая игра".

••• **Кандидат**: Вы без труда справлялись с самыми сложными кроссвордами.

•••• **Доктор**: Вы знали, что происходит, когда дерево падает в лесу и никто не слышит этого.

••••• **Профессор**: Вы использовали парадокс Зенона для того, чтобы немного развлечься.

Доступно: Мастерам дзен, фокусникам, специалистам по логике, мистикам, любителям компьютерных игр.

Специализации: Коаны, Древние загадки, Визуальные головоломки, Игра слов.

Расследование

Расследование позволяет вам использовать базовые познания в криминологии для обнаружения улик и осуществления криминологического анализа. На высоких уровнях вы сможете провести полноценное детективное расследование, вычислить способ совершения преступления и реконструировать происходившие на месте преступления события. Это Познание может оказаться бесценным для призраков, стремящихся защитить или спасти свои Оковы, в особенности, в комбинации с некоторыми Арканои.

• **Ученик**: Вы посмотрели несколько фильмов с Хэмфри Богартом.

•• **Студент**: Вы обладаете знаниями на уровне офицера полиции.

••• **Кандидат**: Вы могли проводить расследования для страховой компании.

•••• **Доктор**: Вам было гарантировано место в международном разведывательном агентстве.

••••• **Профессор**: Элементарно, Ватсон.

Доступно: Частным детективам, полицейским, работникам страховых компаний, разведчикам, криминалистам.

Специализации: Быстрый осмотр, Слежка, Детективная деятельность, Дедуктивное расследование.

Правоведение

Правоведение является мерилом того, насколько хорошо вы понимаете систему законов, которой вы должны подчиняться. Знание Правоведения позволит вам манипулировать судебной системой в собственных целях, помогая вашим друзьям и разрушая планы ваших врагов.

• **Ученик**: Вам были известны основы права.

•• **Студент**: Вы находились на уровне адвоката, только что закончившего колледж.

••• **Кандидат**: Вы могли бы работать судьей.

•••• **Доктор**: Вас ожидала юридическая практика, способная принести миллионы долларов.

••••• **Профессор**: У вас есть все задатки судьи Верховного Суда – или Владыки Смерти.

Доступно: Мелким бюрократам, бухгалтерам, студентам юридических факультетов, судьям, прокурорам, поверенным.

Специализации: Криминальное Право, Гражданское Право, Налоговое Право, Авторские Права, Судебные Процессы.

Лингвистика

Это Познание, отражающее не столько знание теории языков, сколько общее количество известных вам наречий, указывает на то, на скольких языках вы можете говорить помимо вашего родного. Лингвистика также позволяет определять акценты,

читать по губам, понимать сленговые выражения, и, в некоторой степени, делает возможной лингвистическую мимикрию.

- • **Ученик**: Один дополнительный язык.
- •• **Студент**: Два дополнительных языка.
- ••• **Кандидат**: Три дополнительных языка.
- •••• **Доктор**: Четыре дополнительных языка.
- ••••• **Профессор**: Пять дополнительных языков.

Доступно: Переводчикам, студентам, преподавателям иностранных языков, путешественникам.

Специализации: Нецензурные выражения, Дипломатический язык, Технические Термины, Романтические фразы, Перевод, "Мертвые" языки.

Медицина

Это Познание отражает то, насколько хорошо вы разбираете в функционировании человеческого тела, и с какой вероятностью сможете оказать необходимую помощь в случае травмы или ранения. Конечно же, оно также подразумевает знание того, что может навредить вашему здоровью.

Хотя Медицина может показаться бесполезным Познанием для Неупокоенных Мертвецов, у нее, на самом деле, есть множество самых различных применений, причем как положительных, так и отрицательных. Наличие необходимых знаний в этой области вкупе с Взглядом Смерти (Deathsight) может помочь определить, какие шаги необходимо предпринять призраку для того, чтобы защитить живущие в Мире Плоти Оковы, тогда как качественная психологическая оценка в комбинации с Гневом может привести к воистину опустошительным последствиям.

- • **Ученик**: Вы справились с экзаменом Красного Креста по оказанию первой помощи.
- •• **Студент**: Вы могли работать спасателем.
- ••• **Кандидат**: Ваших знаний было достаточно для того, чтобы работать терапевтом.
- •••• **Доктор**: Другие врачи обращались к вам за консультацией.
- ••••• **Профессор**: Искусственные сердца и пересадки органов были для вас детскими игрушками.

Доступно: Врачам, профессиональным медсестрам, полевым медикам.

Специализации: Фармакология, Хирургия, Терапия, Первая помощь, Специализированная медицина (педиатрия, неврология и т.д.).

Оккультизм

Мир Тьмы хранит немало сверхъестественных тайн, и, благодаря этому Познанию, вы можете прикоснуться к некоторым из них. Оккультизм подразумевает общее знакомство с такими феноменами как проклятья, гадания и магия вуду, не говоря уже об информации, которая теснее связана со сверхъестественными обитателями этого мира.

- • **Ученик**: Вы можете правильно произнести слово "Таро".
- •• **Студент**: Вы читали Гарднера, Каннингэм и Кроули.
- ••• **Кандидат**: Вы знаете о том, что в мире существуют не только призраки.
- •••• **Доктор**: Вы читаете Мир Тьмы как открытую книгу.
- ••••• **Профессор**: Нострадамус и Альберт Великий могли бы многое почерпнуть из ваших заметок.

Доступно: Последователям Нью-Эйджа, мистикам, владельцам оккультных магазинчиков, магам.

Специализации: Каббала, Герметическая магия, Духи, Подменыши, Призраки.

Политика

Это Познание включает как практическую, так и теоретическую сторону политики. Вложив соответствующее количество точек в эту Способность, вы всегда будете знать, кто находится на вершине местной иерархической лестницы, и как они туда забрались. Данное Познание отображает знакомство с политическими структурами не только смертных, но и Неупокоенных, и может сыграть ключевую роль в ваших взаимоотношениях как с живыми, так и мертвыми представителями властей.

• **Ученик**: Вы были президентом своего класса.

•• **Студент**: Вы работали на предвыборном поезде.

••• **Кандидат**: Вы руководили региональным отделением партии.

•••• **Доктор**: Будучи профессиональным политиком, вы удостоились чести стать объектом политических карикатур.

••••• **Профессор**: В ваших руках находилось будущее целых народов.

Доступно: Дипломатам, профессиональным политикам, советникам, политтехнологам, лоббистам.

Специализации: "Реальная политика", Создание коалиций, Работа с массами, Национальная политика, Международные отношения.

Наука

Эта Способность отображает не только теоретические знания, но и то, насколько хорошо вы умеете применять их на практике. Наука придает равное значение умению отличить бозон от кварка, и изготовить коктейль Молотова из химических веществ, использующихся для очистки ванны. Низкие уровни данной Способности отражают знакомство с общими представлениями о современной науке, тогда как более высокие обычно подразумевают наличие определенной научной специализации.

Хотя научные представления живых далеко не всегда применимы к Подземному Миру, знание того, как устроено мироздание Земель Плоти нередко помогает призраку манипулировать им даже с противоположной стороны Савана.

• **Ученик**: Вы регулярно смотрели образовательные программы.

•• **Студент**: Вы могли изготовить взрывчатку из наиболее распространенных средств для уборки дома.

••• **Кандидат**: Вы могли читать курс для студентов-отличников в колледже.

•••• **Доктор**: У вас никогда не возникало проблем с получением гранта на исследования.

••••• **Профессор**: Этот мир должен гордиться тем, что в нем жили такие люди как Фейнман, Эйнштейн, Галилей и вы.

Доступно: Ученым, безумным ученым, студентам, популяризаторам науки.

Специализации: Биология, Химия, Физика, Геология, Практическое применение, Теория

Дополнительные Познания

Психология, Финансы, Искусство, Философия, Театр, История, Военное дело, Генеалогия, География, Теология, Специфическая область знания/науки.

Дополнения

...и когда ночной порою мы проходили мимо какого-то разрушенного особняка или залитого луной аббатства, мы знали, что внутри этих покосившихся стен до сих пор скрываются темные духи из далекого прошлого...
-Симон Марсден, Записки охотника на призраков

К числу Дополнений относятся те Черты, которые лежат за пределами физических и сверхъестественных способностей призрака. Они помогают отразить предысторию и сущность персонажа, не говоря уже о том, что с их помощью вы можете расширить и углубить концепцию своего героя. Дополнения также могут дополнять друг друга, и тот набор Дополнений, который вы предпочтете, может сказать очень многое о вашем персонаже. К примеру, призрак с большим количеством Союзников и малым количеством Контактов будет очень сильно отличаться от персонажа с ничтожным количеством Союзником, но множеством Контактов, хотя при этом они могут быть знакомы приблизительно с равным количеством Неупокоенных Мертвецов. В первом случае у персонажа есть немало друзей, на которых он действительно может положиться, тогда как знакомых обитателей Мира Мертвых у него раз, два и обчелся; что же касается второго случая, то здесь речь идет о наличии большого количества тех, с кем персонаж теоретически может договориться, и весьма незначительном проценте Неупокоенных Мертвецов, на которых он сможет рассчитывать в условиях суровой необходимости. Очень часто Дополнения персонажа, особенно подобные Статусу или Воспоминаниям, помогают составить определенное представление о том, что персонажи Рассказчика (или впервые увиденные игровые персонажи) могут знать о призраке на момент первой встречи. Учитывая это, вам действительно стоит постараться подобрать Дополнения так, чтобы они как можно лучше вписывались в общую концепцию вашего героя.

Рассказчик также может влиять на выбор ваших Дополнений. К примеру, если хроника начинается с момента смерти вашего персонажа и последующего перерождения в Землях Теней, наличие у него некоторых Дополнений вряд ли будет выглядеть логичным, особенно, если это будут Дополнения вроде Статуса или Ментора. Другие хроники, подобные, к примеру, истории, в которой призраки выступают агентами Иерархии, могут требовать от персонажей наличия как минимум двух точек в каждом из этих двух Дополнений. Именно с помощью Дополнений Рассказчик может гарантировать то, что созданные игроками персонажи хорошо впишутся в хронику и смогут беспрепятственно взаимодействовать друг с другом.

В случае с определенными бросками, Дополнения могут комбинироваться с соответствующими Атрибутами. К примеру, Рассказчик может попросить вас сделать бросок Манипулирования + Статуса, который позволит вам задавить Центуриона авторитетом, или же Харизмы + Союзников, чтобы определить, сколько ваших Союзников согласится прийти к вам на помощь.

Союзники

Жизнь среди мертвых несомненно является достаточно мрачной штукой. Тем не менее, она была бы еще более неприятной, если бы не склонность призраков к взаимодействию друг с другом, как, впрочем, и поиску успокоения и общества других Неупокоенных. Будучи порождениями страсти, призраки склонны к установлению

прочных и весьма тесных взаимоотношений с другими обитателями Земель Теней. Подобные союзы отображаются Дополнением Союзники. Союзники далеко не всегда являются близкими друзьями вашего персонажа (и к их числу не должны относиться представители Круга призрака), и, вместо этого, могут представлять собой товарищей по оружию, однодумцев, сочувствующих или любых других призраков (а также иных обитателей Мира Тьмы), которые обладают определенными причинами для того, чтобы поддерживать близкие отношения с персонажем.

Союзники обычно помогают призраку, когда тот обращается к ним за помощью, хотя, подобно любым друзьям, они могут испытывать неприязнь к чрезмерно настойчивым просьбам, сопряженным с значительными затратами времени и ресурсов. Союзнические отношения необходимо поддерживать, и призрак, который только берет, но не отдает, рано или поздно может оказаться в ситуации, когда Союзники покинут его. Затрата пунктов на приобретение Союзника абсолютно не гарантирует наличия бесконечно толерантного и щедрого товарища. Кроме того, большинство Союзников обладает своими собственными потребностями и интересами, и, в конечном счете, призрак и сам может оказаться в ситуации, когда его друг обратится к нему за помощью.

Рассказчик и игрок должны вместе проработать наличествующих у персонажа Союзников, тем более, что подобные взаимоотношения нередко становятся основой прекрасных историй.

Примечание: Персонаж, лишенный Союзников, представляет собой нечто необычное, и потому вам следует определиться, что именно в вашем герое отпугивает от него других обитателей Мира Мертвых.

• Один Союзник: возможно, достаточно ценный в силу своей уникальности.

•• Два Союзника: они точно не ревнуют друг к другу?

••• Три Союзника: один из них действительно может быть кем-то особенным.

•••• Четыре Союзника: Любопытно, знают ли они о существовании друг друга?

••••• Пять Союзников: Признайтесь честно, в чем заключается секрет вашей популярности?

Артефакт

Артефакты, традиционно подпитывающиеся Пафосом, обладают определенными функциями или способностями, которые помогают владеющим ими призракам (чаще всего, к их числу относятся служители Иерархии). Артефакты являются очень ценными, и потому власти Стигии относятся к ним с особым вниманием. Каждый, кто решает взять Дополнение Артефакт, должен придумать историю, которая объясняет, где именно он достал Артефакт, и почему ему до сих пор позволено владеть им.

Персонажи, обладающие этим Дополнением, могут брать его несколько раз, так как каждое его приобретение отображает определенный Артефакт соответствующего уровня. В то же время, большее количество пунктов, потраченных на один Артефакт, позволит персонажу обзавестись более ценным и полезным предметом.

Нет: Подобно большинству призраков, персонажу так и не удалось обзавестись Артефактом. Связано ли это с тем, что он презирает материальные богатства, или же дело в том, что он попросту невезуч или беден?

• Достаточно незначительный артефакт.

•• Малозначительный артефакт, подобный выкованному факелу.

••• Относительно полезный Артефакт, подобный мечу из стигийской стали.

•••• Уникальный и полезный Артефакт, которым очень хотела бы обзавестись Иерархия (к примеру, ружье, для которого не нужны пули-Реликвии).

••••• Один из самых могущественных и необычных предметов, наличию которого позавидовал бы любой призрак.

Контакты

В отличие от Союзников, Контакты отображают людей (или призраков) с которыми персонаж встречался, и которые хотят сотрудничать с ним. Эти личности согласны оказать персонажу услугу, или обеспечить его помощью или информацией, но, в большинстве случаев, за это ему придется заплатить. Плата может варьироваться от чего-то очень простого (обещания оказать ответную услугу в будущем) до чего-то сложного (политического маневра) или традиционного (денежная компенсация), но, в большинстве своем, она будет равносильна значимости оказываемой услуги.

Значение Контактов призрака отображает сразу два аспекта этого Дополнения: основные и второстепенные Контакты. Основные Контакты представляют собой персонажей, которых прописывает Рассказчик и/или игрок. Эти персонажи могут предоставить услуги или информацию, которая требуется игроку. Они могут быть представлены призраками Земель Теней, Спектрами Бури или живыми людьми, которые были знакомы с персонажем при жизни, но, как бы то ни было, все они знают нашего героя, и согласны заключить с ним ту или иную сделку. Помимо этого, существуют второстепенные Контакты, специализирующиеся приблизительно в той же области, что и основные Контакты. Эти личности могут оказаться полезными для призрака в том случае, если он сделает успешный бросок своих Контактов (сложность 7), но, в основной своей массе, они являются менее дружественными, менее информированными и менее полезными, чем основные Контакты.

Нет: Полное отсутствие полезных Контактов. В то же время, вы можете быть Контактом какого-либо другого призрака (не являющегося игровым персонажем).

• Один основной Контакт и несколько второстепенных. Возможно, вы заключили особую договоренность с этим Контактом.

•• Два основных Контакта, связанных с различными областями, и ряд соответствующих незначительных Контактов.

••• Три основных Контакта и множество полезных незначительных Контактов.

•••• Четыре основных Контакта, связанных с различными областями, хотя вы можете совместить их так, чтобы получить полный набор необходимых связей в определенной области.

••••• Пять основных Контактов и как минимум один незначительный Контакт практически на каждом углу.

Эйдолон

Это Дополнение является мерилом духовной стойкости Неупокоенного. Оно отображает особый потенциал в области сопротивления искушениям, нападениям и оскорблениям Тени, присущий тому или иному призраку. Хотя наличие Эйдолона далеко не всегда подразумевает крайнюю моральность или доброту призрака, это указывает на значительную метафизическую сопротивляемость манипуляциям Тени. Эйдолоны неразрывно связаны с Душами призраков, и некоторые из них оказываются настолько сильны, что, время от времени, проявляются в качестве независимых сущностей, отчасти напоминающих Теней. Как бы то ни было, в большинстве случаев Эйдолон является неотъемлемой частью души призрака. Неупокоенным Мертвецам,

обладающим сильным Эйдолоном, далеко не всегда доступно особое понимание их Теней (хотя это также является вполне возможным). Скорее, это некий особый дар, позволяющий им успешнее сопротивляться попыткам Тени завлечь их в пучину Забвения.

Каждый пункт Эйдолона предоставляет один дополнительный кубик, который в течение каждой сессии игрок может прибавить к любому броску, связанному с противодействием какому-либо намерению, плану или замыслу своей Тени (включая использование Шипов Тени). Игрок может использовать один, все или несколько кубиков Эйдолона для одного броска, но их количество, в любом случае, не может превышать значение этого Дополнения. Наличие Эйдолона также может оказаться очень полезным в ходе Страдания, предоставляя персонажу хотя бы отдаленное подобие власти над происходящим.

Нет: Подобно большинству презренных душ, вы являетесь не более, чем холстом, на котором творит ваша Тень.

• Иногда вам удается спутать планы вашей Тени.

•• Бывают дни, когда вы действительно контролируете свои поступки.

••• Вы обладаете немалой духовной силой; вашей Тени придется изрядно потрудиться для того, чтобы повлиять на вас.

•••• Вы без труда разгадываете все уловки вашей Тени.

••••• Вашей Тени придется как следует выбрать момент для атаки, так как во всех остальных случаях вы действительно неприступны.

Пристанище

В историях о призраках не случайно подчеркивается крайняя предрасположенность душ умерших к заселению определенных зданий, перекрестков и других подобных мест. Призраки часто тяготеют к тем частям Земель Теней, которые представляют собой отражения определенных мест в Землях Плоти, представлявших для них особую важность. В этих местах Саван становится тоньше, и призрак может создать Пристанище, выступающее для него домом и убежищем. Во время пребывания в Пристанище, призрак может с гораздо большей легкостью использовать Арканои, и ему проще бороться с Тенью в привычном ему окружении.

Иногда несколько призраков делят друг с другом Пристанище, но подобные группы всегда очень малы, так как уровень доверия, необходимый для того, чтобы разделить уединение Пристанища, встречается в Землях Теней очень редко. Пристанища обычно привязаны к определенному месту, и соответствующая им часть Земель Плоти всегда пребывает в запустении и разрухе. Пристанища, принадлежащие отдельным призракам, часто связаны с определенными Оковами или Страстями, тогда как Пристанища, сами по себе являющиеся Оковами, встречаются очень редко, но обладают значительной силой.

Внутри Пристанища значение данного Дополнения отнимается от значения толщины Савана, и многие Пристанища также собирают Воспоминания, доступные любому призраку, который пребывает там.

При условии согласия Рассказчика, игроки могут комбинировать свои пункты Дополнений для покупки общего Пристанища. Особенности и характерные черты данного места определяются Рассказчиком. Другие призраки могут захотеть обзавестись не только общим, но и личным Пристанищем. В подобном случае, им придется приобрести это Дополнение дважды, отдельно потратив точки на каждую из разновидностей Пристанища.

Нет: У вас нет Пристанища, и, возможно, вам приходится Дремать на ходу. Ведете ли вы кочевой образ жизни в силу обстоятельств или это ваш сознательный выбор?

• Небольшое обиталище, возможно, туалет или телефонная будка.

•• Пристанище, размеры которого делают его пригодным для жилья, но при этом его вряд ли можно назвать роскошным.

••• Довольно вместительное Пристанище, в котором найдется достаточно места для вас и нескольких гостей.

•••• Большое Пристанище, в котором со всеми удобствами сможете разместиться вы и трое других призраков. Также к этой категории могут относиться особые Пристанища, например, передвижные или хорошо защищенные.

••••• Величественное Пристанище в хорошем состоянии, возможно, заброшенный особняк на холме. Неудивительно, что оно является предметом зависти многих могущественных призраков, которым не повезло обзавестись подобным домом.

Наследие

Хотя каждый из ныне живущих хочет, чтобы его помнили, для призраков человеческие воспоминания представляют одно из необходимых условий существования. Некоторых умерших помнят немногие, тогда как другие живут в памяти тысяч людей (это отображается с помощью Дополнения Воспоминания), но возможны случаи, когда творения призрака остаются жить спустя многие годы после того, как его имя оказывается забытым. Дополнение Наследие отображает именно эту разновидность памяти, связанную с чем-то, что было создано призраком, и осталось существовать после его смерти. Наследие может воплощаться в самых различных вещах, начиная физическими объектами – зданиями, статуями, тысячами посаженных деревьев – и заканчивая не столь материальными вещами, вроде политических теорий, коллекций произведений искусства и слов, введенных в широкий оборот.

Один раз за историю, призрак может попытаться обрести с помощью своего Наследия успокоение и средоточие. Для этого, он должен посетить свое Наследие (или же место, так или иначе связанное с ним, если речь идет о нематериальном Наследии), после чего сделать бросок кубиков, количество которых равняется уровню этого Дополнения (сложность 7). Количество выброшенных успехов отображает количество уровней урона, которое может исцелить призрак. Обычный урон восстанавливается мгновенно; в случае с аггравированными ранами, призраку потребуется провести рядом со своим Наследием один час за каждый восстанавливаемый уровень Корпуса. Данный процесс отображает возрождение уверенности и веры в свои силы, непосредственным результатом чего становится исцеление Корпуса.

Нет: На Земле вы не оставили ни единого следа.

• Ваша картина до сих пор висит на стене какой-то забытой галереи.

•• Вы финансировали строительство здания для университетского городка.

••• Вы возродили некогда опустошенную зеленую зону, через которую ежедневно проходит множество людей.

•••• Вы начертили план Эйфелевой Башни или Статуи Свободы.

••••• Вам принадлежит идея, которая играет очень важную роль в современной жизни. Возможно, вы основали религию или политическое движение.

Ментор

Взаимоотношения между персонажем и его Ментором отличаются от тех, которые связывают призрака с его Союзниками или Контакты. Ментор может выступать в качестве покровителя, защитника или наставника, а то и совмещать все эти функции. Хотя Ментор не всегда отвечает на просьбы о помощи со стороны своего ученика, он всегда действует в его интересах (тем не менее, следует отметить, что представления призрака о его интересах могут весьма отличаться от представлений Ментора). Взаимоотношения призрака и Ментора обычно являются весьма сложным и личным делом, в силу чего они должны выступать предметом вдумчивого и обстоятельного отыгрыша. В большинстве случаев, они не являются случайными или поверхностными, что накладывает определенные обязательства на каждую из сторон.

Некоторые Менторы обучают своих учеников Арканои, но, чаще всего, именно Ментор определяет, чему он будет учить своего подопечного. Тем не менее, Ментор может выступать не только учителем: с таким же успехом, он может стать защитником персонажа, запутавшегося в паутине интриг Стигии, обучить его новым Способностям, или же вытащить из неприятностей посредством применения грубой физической силы.

Нет: Возможно, у вас серьезные проблемы с властями или же вы ищите учителя, достойного вашего внимания.

• Ваш Ментор ненамного старше вас, но уже обзавелся определенными связями.

•• Ваш Ментор кое-что знает, но его имя значит не так уж и много.

••• Старый и мудрый Ментор, обладающий определенным весом.

•••• Очень могущественный Ментор, способный потянуть за нужные ниточки.

••••• Практически всезнающий Ментор, возможно, Перевозчик или высокопоставленный представитель Иерархии.

Воспоминания

Истинную сущность мертвых сложно передать словами, но основным источником Пафоса для них являются эмоции, а эмоции, питаемые живыми в отношении мертвых, принято называть памятью. В конце концов, именно память является основным средством взаимодействия живых и мертвых. Люди нередко достаточно странным образом вспоминают тех, кого они потеряли, или же проецируют свои чувства и мысли на тех, кого больше нет рядом, чтобы лучше понять себя.

Некоторых призраков утешает тот факт, что их помнит большое количество людей (пускай даже эти воспоминания не всегда являются приятными). Других вспоминают очень немногие, если вообще кто-либо. Мертвые часто спорят о том, что лучше: если тебя помнит один человек, сохранивший о тебе самые лучшие воспоминания, или же целая нация, вспоминающая твою жизнь с ненавистью, завистью и отвращением. Как бы то ни было, суть Дополнения Воспоминания заключается не в том, чтобы судить кого-то или давать оценки.

Воспоминания позволяют призраку получать дополнительный Пафос. Обращаясь к чувствам, которые живые питают к нему, призрак может раз за сессию сделать бросок, количество кубиков для которого равняется значению Дополнения Воспоминания (сложность 8). При этом каждый успех приносит ему один пункт Пафоса. В случае провала он теряет один пункт Воспоминаний, что связано с тем, что неизбежные процессы забытья и мифотворчества скрывают истинную память о нем.

Нет: Вы жили и умерли в одиночестве. Немногие, если вообще кто-либо, помнят ваше имя. В то же время, вы просто могли жить так давно, что все воспоминания о вас стерлись из памяти живущих.

• Один человек помнит вас. Возможно, этого достаточно.

•• Несколько людей вспоминают вас время от времени.

••• Ваша семья и ряд других людей вспоминают вас, как, впрочем, и то, что они пережили вместе с вами.

•••• Сообщество, организация или компания считают вас одним из самых достойных своих представителей – или же проклинают ваше имя.

••••• Ваше имя является легендой для целой нации (а то и нескольких). Стоит отметить, что подобный уровень признания гораздо легче достигается в негативном плане, чем в позитивном.

Известность

Слава имеет немалое значение для большинства живых представителей западной культуры. Те, кто не демонстрируют активного стремления к ней, или же отказываются соответствовать занимаемому положению, постоянно подвергаются надоедливым сравнениям со светлыми образами тех, кто поступает и поступал должным образом. Среди мертвых прижизненная слава уже не имеет особенного значения, хотя существуют и те, кто оставляет Мир Живых с таким наследием, что многие Неупокоенные Мертвецы ждут не дождутся встречи с ними.

Тем не менее, даже по ту сторону Савана призрак может приобрести определенную репутацию, причем как хорошего, так и дурного толка. Ренегаты и другие диссиденты очень быстро обзаводятся соответствующей славой, которой вряд ли позавидуют многие Неупокоенные. Известность определяет то, насколько знаменит призрак, как часто о нем упоминают, и какие ожидания связывают с ним другие Неупокоенные Мертвецы. У призрака, обладающего высоким значением Известности, могут появиться все основания для того, чтобы считать это проклятьем, а не благословением: другие призраки часто говорят о нем, связывают с ним свои надежды и разочарования, и требуют от него внимания и помощи просто в силу того, что он является известной и выдающейся личностью. Прижизненная слава не гарантирует Известность после смерти, тогда как спокойная и незаметная жизнь абсолютно не отрицает возможности возвыситься в Землях Теней.

Нет: Подобно большинству Неупокоенных, вы являетесь еще одним лицом в толпе. Возможно, вы сознательно стремитесь избежать излишнего внимания?

• Вы произвели определенное впечатление на окружающих вас призраков.

•• Другие Неупокоенные Мертвецы регулярно посещают ваше Пристанище.

••• Ваша слава бежит впереди вас.

•••• Каждый призрак, живущий в Землях Теней, знает ваше имя (это, впрочем, далеко не означает того, что они знают вас в лицо).

••••• В силу тех или иных причин вас узнают повсюду, где бы вы ни оказались.

Реликвия

Реликвиями называются предметы, которые некогда существовали в Землях Плоти, но затем были уничтожены, чтобы возродиться в Землях Теней. Причины этой странной стойкости могут быть очень различными, но все Реликвии, в той или иной степени, были связаны с сильными эмоциями в Мире Живых, что и позволило им преодолеть Саван благодаря силе памяти. Некоторые Реликвии сами по себе представляли немалое значение, будучи национальным достоянием или же известными символами. Другие были исключительно важны для какого-то одного человека, и обрели необходимый эмоциональный багаж именно благодаря ему, что и позволило им переродиться в Землях Теней. К числу подобных предметов могут относится свадебные платья, плюшевые игрушки и другие малозначительные на первый взгляд вещи.

Приобретаемые с помощью этого Дополнения Реликвии не всегда должны были принадлежать призраку при жизни или даже представлять для него исключительную важность: в конце концов, он всегда мог обзавестись ими уже после смерти.

Персонажи, которые берут это Дополнение, могут приобретать его несколько раз, так как каждое приобретение отображает определенную Реликвию соответствующего уровня.

Нет: У вас нет ничего. Возможно, вы только недавно освободились из рабства или вы просто никогда не питали особой привязанности к материальным вещам?

• На первый взгляд, абсолютно ненужная Реликвия, подобная ключам от любимой машины.

•• Незначительная Реликвия, возможно, представляющая собой произведение искусства.

••• Реликвия, обладающая некоторой ценностью, например, телескоп или нож.

•••• Значительная Реликвия с движущимися частями, которая, зачастую, активизируется Пафосом.

••••• Огромная или исключительно ценная Реликвия, представляющая собой сложное устройство или легендарный предмет.

Статус

Статус представляет собой более объективный индикатор власти над окружающими, нежели Известность. Тем не менее, он далеко не всегда отображает реальные достижения или значимость того или иного призрака. Многие представители бюрократии Подземного Мира, как, впрочем, и Земель Плоти, вряд ли, в действительности, заслуживают власти, которая у них есть. Статус также может использоваться для того, чтобы добиваться определенных выгод от власть имущих, что может принимать самую различную форму.

Статус не всегда связан с Иерархией, хотя большинство ее представителей обладает как минимум одной точкой в этом Дополнении. Он также может отображать положение в рядах Ренегатов, Еретиков или одной из многочисленных Гильдий. Ситуация, в которой призрак обладает Статусом сразу в нескольких группах, также возможна, хотя, в действительности, это происходит достаточно редко. В подобных случаях, призраку придется приобретать это Дополнение несколько раз. Статус обычно сопровождается соответствующими обязательствами и ответственностью, и призракам, обладающим высоким Статусом, нередко приходится принимать решения, влияющие на существование многих из числа не столь значительных Неупокоенных.

Нет: Ни одна организация не признает вас своим представителем.

• Вы являетесь новичком в рядах вашей организации. Скорее всего вы отвечаете за работу, которую сложно назвать самой приятной, но, по крайней мере, никто не собирается оспаривать вашу принадлежность к этой группировке.

•• Продемонстрировав свою приверженность идеалам вашей группы, вы заслужили положение, накладывающее определенную ответственность.

••• Вы принадлежите к многочисленному среднему звену. Вы занимаете не такое низкое положение, чтобы быть мальчиком на побегушках, но и не такое высокое, чтобы раздавать им поручения. Во многих отношениях это не самое безопасное положение, но оно приносит немало преимуществ.

•••• Данный уровень Статуса отображает значительный уровень привилегий и вовлеченности в управленческие функции. Вы обладаете непосредственным доступом к ресурсам группы и пользуетесь доверием ее лидеров.

••••• Игровым персонажам вряд ли когда-либо удастся подняться выше этого уровня. Добившись значительного уважения и власти, вы по праву считаетесь лидером.

Воля

Временное и постоянное значения вашей Воли определяют ваше умение подчинять себе потребности и желания, из-за которых вы можете утратить над собой контроль. Они отображают силу вашей воли перед лицом препятствий, умение противостоять манипулированию и непоколебимость в борьбе с различными искушениями. Как и в случае с другими Чертами Характера, ваш персонаж обладает постоянным и временным значениями Воли.

Когда вы используете пункт Воли, он отнимается от ее временного значения, а не постоянного. Постоянное значение Воли определяет максимальное количество временных пунктов, которые может использовать герой, а также определяет его максимальный потенциал. Всякий раз, когда персонаж делает бросок Воли, он должен использовать постоянное значение, если в правилах не указано обратного. Значение временной Воли очень часто изменяется в ходе игры. Если у персонажа не осталось Воли, он больше не может бороться так, как это делал раньше. Он ментально истощен и едва может противостоять обстоятельствам, складывающимся не в его пользу.

Значение Воли

•	Слабый
••	Робкий
•••	Скромный
••••	Неуверенный
•••••	Уверенный
••••••	Убежденный
•••••••	Сильная Воля
••••••••	Сдержанный
•••••••••	Железная Воля
••••••••••	Несгибаемый

Использование Воли

• С помощью временного пункта Воли вы можете получить автоматический успех на одном из кубиков. В течение одного раунда вы можете применить только один пункт, но он дает вам гарантированный успех. В результате этого, ваш персонаж может преуспеть в любом простом действии, просто сконцентрировавшись на нем. В некоторых ситуациях, Рассказчик может запретить подобное использование Воли.

• Вы можете потратить пункт временной Воли для того, чтобы избежать инстинктивной или животной реакции на определенные события. С помощью этого вы можете на время победить свои страхи, справиться с вызванными магией побуждениями или просто подавить чересчур сильные эмоции. Вы используете пункт временной Воли для того, чтобы ваш персонаж смог избежать нежелательной реакции и поступить так, как он считает нужным. Тем не менее, Рассказчик может решить, что со временем это чувство вновь вернется к персонажу, и он должен будет использовать новый пункт Воли.

Восстановление Воли

Постоянные пункты Воли можно приобретать только за единицы опыта. В то же время, персонаж может восстанавливать временную Волю с помощью нескольких методов, описанных ниже.

• В конце истории (но не игровой сессии), Рассказчик может сделать так, чтобы все игроки полностью восстановили временные пункты Воли до их максимального значения. Рассказчик может отказаться от этого в том случае, если персонажи не завершили историю с чувством гордости и ощущением выполненного долга.

• В результате Дремы персонаж восстанавливает пункт временной Воли. Тем не менее, он должен видеть сны, а его сон должен быть мирным и спокойным. Персонаж должен проснуться освеженным и воодушевленным. Если сон персонажа был беспокойным или же его кто-то прервал, то Рассказчик может не дать ему пункт временной Воли.

• В случае согласия Рассказчика, персонаж может восстановить временную Волю, следуя своей Натуре. Если персонаж только что совершил поступок, который на его взгляд заслуживает пункта Воли в силу соответствия его Натуре, он должен сообщить об этом Рассказчику. В том случае, если последний согласен с выводами игрока, он может разрешить персонажу восстановить от одного до трех пунктов Воли.

Корпус

То, к чему он прикоснулся, было, если верить его словам,
ртом с растущими в нем зубами, и волосами,
свисающими над ним, и он утверждал,
что этот рот не принадлежал человеку.
-Монтегю Родес Джеймс, Бросая руны

Корпус призрака представляет собой тело или же физическое проявление души призрака в Подземном Мире. Кроме того, данный термин характеризует относительную целостности этой оболочки. Чем больше уровней Корпуса остается у призрака, тем плотнее становится эктоплазма, образующая его тело, что непосредственным образом отражается на его внешнем виде. Призраки, которые теряют весь свой Корпус, погружаются в Страдание и, иногда, пропадают в Забвении. Тем не менее, учитывая то, что восстановить Корпус не так уж и сложно, призраки могут пережить многое из того, что без сомнения уничтожило бы более слабых существ.

Внешний вид Корпуса призрака в основном зависит от его подсознательных представлений о себе. Хотя большинство призраков выглядит так, как они выглядели при жизни, некоторые выглядят лучше, некоторые – хуже, а Корпора третьих вообще теряют человеческий облик. Тем не менее, наличие крыльев у Корпуса призрака еще не означает того, что он может летать: большинство подобных изменений является исключительно косметическими, а не функциональными. Кроме того, одежда призрака также является частью его Корпуса: в Мире Мертвых он пробуждается облаченный в то, что подсознательно считает наиболее подходящим себя. Многие призраки с удивлением обнаруживают, что их гардероб меняется в зависимости от ситуации без какого-либо намерения или желания с их стороны, что служит еще одним подтверждением того, насколько тесно обличье призрака соотносится с его подсознательным восприятием себя.

Постоянный Корпус

Постоянный Корпус определяет максимальное количество уровней Корпуса, доступное призраку. Все призраки начинают игру с постоянным значением Корпуса, равным десяти, но, в случае неудач или провалов, связанных с ходом Страданий, данное значение может уменьшаться. Результатом этого становится порочный круг: призрак теряет постоянный Корпус, что, в свою очередь, уменьшает максимальное количество его временного Корпуса. Это означает, что вероятность утраты всех уровней временного Корпуса возрастает, результатом чего, в свою очередь, становится очередное Страдание, в ходе которого значение его постоянного Корпуса может снова уменьшиться и так далее.

Неупокоенным Мертвецам не известно, каким образом можно увеличить постоянный Корпус, хотя, если верить слухам, некоторые способности Ростовщиков и Скульпторов позволяются добиться этого. В силу того, что определенные Малфеане и другие обитатели Бури явно обладают Корпора, значение которых превышает 10, в Подземном Мире должно существовать тайное знание, которое позволяет восстанавливать – или даже увеличивать – постоянный Корпус.

Временный Корпус

Шкала Корпуса, изображенная на листе персонажа **Призраков**, позволяет вам отслеживать то, насколько здоровым чувствует себя ваш персонаж. Квадратики отвечают за постоянный Корпус, тогда как кружки отображают временный Корпус. Следует отметить, что временное значение Корпуса никогда не может быть выше постоянного значения.

Существует две основных причины, которые приводят к потере временного Корпуса: взаимодействие с Землями Плоти и насилие в Подземном Мире. Каждый раз, когда призрак в буквальном значении этого слова “сталкивается” с каким-то объектом или строением в Землях Плоти (пулей, камнем, стеной и так далее), игрок вычеркивает один кружок на своем листе персонажа, что свидетельствует о том, что персонаж потерял один уровень Корпуса. Вне зависимости от характера столкновения призрак теряет всего один уровень Корпуса: в результате этого, для него нет особенной разницы между попаданием бейсбольного мяча и взрывом гранаты. Сразу же после этого столкновения призрак переходит в Нематериальное состояние и становится неуязвимым для объектов, принадлежащих к Землям Плоти, на протяжении определенного количества раундов, которое равняется значению его Выносливости. Именно эта способность объясняет удивительную способность призраков проходить через стены, машины и людей.

Насилие в Землях Теней подчиняется иным правилам: количество успехов, которое противник призрака набирает на броске урона, соответствует количеству уровней Корпуса, которое теряет призрак (при этом не следует забывать о возможности поглощения урона). Стоит также отметить, что при этом призрак не переходит в Нематериальное состояние, и призраки всегда остаются материальными друг для друга и тех предметов, которые существуют в Землях Теней.

Призраки могут восстанавливать Корпус с помощью Дремы или использования Пафоса. После исцеления полученных ран, отметки в соответствующих кружках стираются. Более подробно процесс потери и восстановления Корпуса рассматривается в разделе "Ранения" на странице 366.

Арканои

"Откупись, а то заколдую!". Старый трюк, спору нет.
Но когда ты слышишь это от мертвеца…
-Рэй Бредбери, Канун Всех святых

Смерть открывает дверь, ведущую к тому, что неведомо живым. Призрак связан Оковами и ограничен в своих действиях, но, в то же время, обладает значительным потенциалом для изменения себя или своего окружения. В результате этого, тем, кто владеет тайным знанием, и способен раскрыть тайны смерти, доступны удивительные способности, именуемые Арканои.

Арканои представляют собой тайны, которые можно изучить с помощью других призраков или же посредством собственного опыта. Они воплощают в себе различные способы применения духовной сущности призрака для изменения других аспектов Подземного Мира или же, в некоторых случаях, Земель Плоти. Во многих отношениях, Арканос является не только ремеслом, но и философией, в равной степени объединяя приверженность своеобразному мировоззрению и практические навыки. Большинство призраков проявляет склонность к одному или двум Арканои сразу же после своего перерождения, и быстро изучает несколько первых аспектов или искусств данных Арканои. В рамках игровой механики, чем выше является уровень искусства (представленный количеством точек перед его названием), тем выше, скорее всего, окажется его стоимость, тем сложнее будет его выучить и тем более могущественным он будет.

Разнообразное наследие

Подобно всем остальным навыкам, Арканои постоянно эволюционируют. Призраки нередко прибегают к собственным интерпретациям этих искусств, изменяя Арканои так, что от них остается разве что только название. Активное экспериментирование может быть весьма опасным, но, в то же время, довольно многообещающим занятием. Рассказчики вполне могут разрешить игрокам изобретать новые искусства для своих Арканои. Если предложенное искусство является подходящим и соотносится с силовым уровнем уже существующей способности для данного Арканоса, то Рассказчик может позволить игрокам использовать его во время игры. Помимо этого, в Подземном Мире существуют более древние и тайные искусства, которые Рассказчик может прописать для того, чтобы в дальнейшем разрешить своим игрокам использовать их. Примеры этих Древних Искусств можно найти в Книгах Гильдий, изданных для линейки **Призраков.**

Активное использование Арканоса может оставить на призраке след, незамедлительно выдающий его знакомство с этой силой. Эти отметины позволяют определить, что он искушен в данном арканном умении, и их невозможно скрыть посредством каких-либо косметических изменений. Непосредственные детали изменения внешнего вида адептов того или иного искусства варьируются от Арканоса к Арканосу.

Альтернативные Искусства

Хотя максимальный уровень Арканои не превышает пятого, они обладают множеством различных вариаций на каждом из низших уровней. Эти так называемые "Древние Искусства" и "Новые Искусства" могут изучаться вместо базовых Искусств, описанных ниже, причем по той же стоимости в очках опыта. Призрак, обладающий Арканосом Вселение, может изучить первый уровень Древнего Искусства, именующийся Укусом Молнии (смотрите ***Книгу Гильдии: Мастеровые***), вместо стандартной способности первого уровня Короткое Замыкание.

Призрак, который решает изучить альтернативное искусство того или иного Арканоса, просто делает пометку на листе персонажа, указывающую, какое именно искусство он собирается изучать. В том случае, если со временем ему захочется изменить свое решение и сделать другой выбор, игроку придется потратить соответствующее количество пунктов опыта для того, чтобы изучить другую разновидность Арканоса:

Уровень Арканоса	Количество пунктов
Первый	1
Второй	3
Третий	6
Четвертый	9
Пятый	12

Призрак может выбирать только те альтернативные искусства, уровень которых равняется или же ниже его текущего уровня знакомства с Арканосом. Альтернативные Искусства того или иного Арканоса не могут приобретаться до тех пор, пока у призрака не будет хотя бы одного уровня в данном Арканосе.

Метки Арканои

Продолжительное использование Арканоса оставляет на Корпусе призрака определенный след, вне зависимости от того, является ли он представителем Гильдии, связанной с данным Арканосом. Призрак, который часто погружается в Бурю с помощью Аргоса, рано или поздно обзаведется угольно-черными глазами, даже если он никогда не встречался с "настоящим" Предвестником. Эти метки создаются самим Арканосом (или окружением, связанным с его применением), и не зависят от принадлежности к Гильдии.

Тем не менее, существует немало призраков, которые постигли более одного Арканоса, результатом чего становится то, что у них появляется более одного отличительного знака. В Стигии, где обычным гражданам рекомендуется изучать различные Арканои, это уже не является редкостью. Обычно столь разносторонний призрак обзаводится отличительными чертами всех Арканои, которые он использует, если, конечно же, они не вступают в конфликт друг с другом (к примеру, Аргос и Указание в равной степени воздействуют на глаза своего владельца, что автоматически приводит к некоторым противоречиям между ними). В данном случае, доминирующим окажется отпечаток того Арканоса, который используется чаще, хотя присутствие некоторых признаков других искусств также является неизбежным. К примеру, Предвестник, обладающий определенными познаниями в Указании, которое заставляет левый глаз своего владельца светиться ярко-зеленым светом, все еще будет выделять

традиционными угольно-черными глазами, но при этом его левый глаз будет отливать зеленоватым светом.

Процесс

В практическом плане, использование Арканоса подразумевает прибавление кубиков, равных его значению, к кубикам, равняющимся значению соответствующего Атрибута (к примеру, Восприятие + Гнев). Внутренние силы и слабости призрака неразрывно связаны с известными ему тайными искусствами. Ему также обычно приходится тратить Пафос для того, чтобы активировать Арканос (смотрите раздел "Пафос" на странице 154). Вне зависимости от успешности или безуспешности применения Арканоса, призраку приходится уплатить полную его стоимость в виде затраты Пафоса, Корпуса или Воли, или же получения временного Ангста.

Непосредственное окружение также влияет на успешность применения Арканоса. Живые могут отрицать силы смерти, усложняя тем самым активацию Арканои. Результатом этого отрицания является барьер между владениями живых и мертвых, именуемый Саваном. В случае со многими Арканои, сложность соответствующих бросков определяется значением местного Савана. Более того, если не указано обратного, то сложность использования Арканоса соответствует значению местного Савана. Обычно это значение равняется девяти, хотя в некоторых местах и в определенные периоды времени Саван может слабеть. К примеру, это присуще кладбищам, особенно в Хэллоуин или другие дни, тесно связанные с Миром Мертвых. Помимо этого, Саван обычно оказывается тоньше в Пристанище призрака. Как бы то ни было, значение Савана никогда не опускает ниже 4. (Правила Савана, необходимые Рассказчику, описаны на странице 380).

Провалы

Секреты издавна ходят бок о бок с опасностью, и Арканои не являются исключением из этого правила. Тем, кому не хватает мастерства в обращении со своими искусствами, нередко сталкиваются с огромным риском. Если персонаж проваливает бросок Арканоса, Рассказчик должен определить последствия, которые его ожидают. К примеру, если призрак проваливает бросок Лепки, он может "застрять" в своем нынешнем обличье, не имея возможности изменить его на протяжении сцены. Проваленный бросок Аргоса может отправить неудачливого призрака в Бурю, тогда как провал на броске Искупления может означать еще более неприятные последствия. В описании каждого из Арканои упоминаются возможные результаты его провала. В то же время, это не должно восприниматься как незыблемая истина; вместо этого, Рассказчик должен сам определять, какой из возможных эффектов будет наиболее подходящим для его хроники. (В конце концов, иногда неудача сама по себе оказывается достаточно разрушительной). Эти рекомендации приведены здесь лишь для того, чтобы у вас сложилось определенное представление о том, как вы можете разнообразить вашу игру, и какую опасность способны представлять собой древние тайны умерших.

Сила Цепей

Оковы так же могут изменять сложность бросков, связанных с Арканои. Во многих случаях сила прежних связей, подкрепляющая Страсти призрака, изрядно

облегчает ему воздействие на Мир Живых. Для того, чтобы влиять на сложность броска Арканои, Оковы должны представлять некоторое значение для того или иного искусства (обычно, выступая в качестве объекта его воздействия). Одним из возможных способов отображения этого является бросок, количество кубиков для которого определяется значением Оков. Данный бросок производится по сложности 6, и каждый успех уменьшает сложность применения искусства на один пункт до конца сцены. Рассказчик, впрочем, может поступить еще проще, и просто уменьшить сложность броска на один или два пункта, в зависимости от того, насколько успешно игроку удается связать Оковы с соответствующим броском. Стоит отметить, что сложность броска Арканоса никогда не может быть ниже 4.

Настройка

Настройкой называется процесс регулярного применения Арканоса в отношении определенного объекта, подкрепленный затратой Воли, в результате чего сложность использования Арканоса в отношении этого человека или предмета понижается. Обычно Настройка используется для Воплощения, Вселения и Кукловодства, хотя Рассказчик может разрешить своим игрокам также использовать ее в случае с другими Арканои (подобными, к примеру, Ростовщичеству или Пандемониуму). Людей, на которых настраивается призрак, принято называть Партнерами.

Каждый раз, когда призрак успешно Воплощается, использует Оседлание или скрывается в объекте, он может потратить несколько пунктов Воли для того, чтобы установить с ним более тесную связь. Чем ближе были отношения призрака с этим объектом при жизни, тем легче ему Настроиться на него. Настройка в отношении чего-то чужого и незнакомого обойдется призраку в пять пунктов Воли; в свою очередь, Настройка на близкого друга или возлюбленную будет стоить всего два или три пункта. Результаты Настройки варьируются в зависимости от Арканоса: к примеру, определенные искусства Кукловодства могут использоваться только в отношении Партнеров. Если в описании Арканоса не упоминаются возможные последствия Настройки, Рассказчик может подобрать любой эффект, который покажется ему разумным – если, конечно же, он вообще разрешит использовать ее в этом случае.

Другие

Ниже приведены описания далеко не всех Арканои, которые использовались запрещенными ныне Гильдиями. Три из них оказались под особенно суровым запретом, тогда как их представители были изгнаны в глубины Бури. Алхимики, мастера Преображения, были наказаны в силу особенности их Арканоса, который позволял усиливать, уничтожать или оживлять предметы, находящиеся в Землях Плоти. Зловещие искусства желаний, составлявшие основу Арканоса Указания, в равной степени вызывали страх и влечение других призраков, но владеющие им Неупокоенные всегда были очень немногочисленными. Что же касается умения возвращать и изменять память, именуемого Мнемозисом, то его адептов ожидал особенно жестокий удел. Более подробно три этих Гильдии и их Арканои описаны в ***Руководстве Игрока по Призракам*** (Wraith Player's Guide).

Аргос (Предвестники)

Слышишь? Этот вой в тенях переулков и под бетонной шкурой городских пустырей… Слышишь его? Возьми меня за руку и держись крепче. Я веду тебя туда...

Аргос – это Арканос странствий, а именно – странствий через Бурю. Он позволяет призракам "плыть" сквозь безумие Бури, находить тайные тропы между островами и относительно безопасно путешествовать между королевствами Подземного Мира. Мастера Аргоса могут добраться практически до любой части Бури, не привлекая при этом ненужного внимания Спектров.

Без Аргоса путешествия в Буре очень опасны. Призраки, не владеющие Аргосом, беспомощно дрейфуют в Буре, и могут сменить направление передвижения только при условии затраты одного пункта Пафоса. Спектров, особенно Теневиков, часто привлекает такая легкая добыча. Кроме того, без некоторого знания Аргоса практически невозможно найти нужный Проход (более подробную информацию о Буре можно найти на странице 53).

Персонаж, практикующий Аргос, обычно может "перевозить" небольшую группу спутников, если они не противятся этому. До тех пор, пока руки путешественников соприкасаются, один из них может вести остальных. Тем не менее, присутствие "пассажиров" может увеличить сложность применения Аргоса.

Гильдия

Гильдия Предвестников была создана как объединение посланников, глашатаев и исследователей. Представители этой Гильдии никогда не опускались до того уровня тоскливой бюрократии, который был присущ другим, более формальным Гильдиям. Они заняли нишу на периферии стигийского общества, работая на Иерархию, но фактически не интегрируясь в ее структуру. Следствием их легендарного кодекса чести стало то, что они заняли место "береговой охраны" Бури, спасая потерявшихся и загнанных призраков. Этот кодекс чести также распространялся и на верность Стигии, в результате чего Предвестники исключительно неохотно присоединились к Великому Мятежу. Когда Скульпторы и Ростовщики решили покинуть мятежников, Предвестники последовали за ними.

После роспуска Гильдий в существовании большинства Предвестников практически ничего не изменилось, хотя теперь они в основном ведут дела на индивидуальном, а не на гильдейском уровне. Следует отметить, что Предвестники по-прежнему пользуются большим уважением, и большинство призраков считает крайне неудачной идеей пытаться как-либо помешать Предвестникам выполнять их обязанности. Возможно, для того, чтобы оправдать такое уважение, Предвестники всегда останавливаются, чтобы спасти души, заблудившиеся в Буре. Естественно, что это прекрасно известно Спектрам, которые, пользуясь этим, расставляют ловушки для неосторожных Предвестников.

Предвестники исключительно спокойны, быстры, молчаливы и собранны. Время, проводимое в Буре, медленно, но неумолимо делает зрачки их глаз чернильно-черными.

Провалы бросков

Если призрак проваливает бросок Аргоса, то он может на некоторое время застрять в Буре. Он также может столкнуться с галлюцинациями, видя в глубинах Бури то, чего там, в действительности, нет, или не замечая того, что должно быть очевидным. В общем, провал броска Аргоса, скорее всего, подвергнет невезучего призрака значительной опасности — со стороны Спектров, Лабиринта или чего-либо еще, что придет в голову Рассказчику.

Базовые способности

Ориентирование: Расстояние и время не имеют особого значения в чудовищных штормах Бури. Ориентирование позволяет призраку точно определить свое местонахождение в Буре и найти кратчайший путь к своей цели. Владеющие Ориентированием призраки способны добираться до пункта своего назначения наиболее быстрой и безопасной дорогой (обычно при помощи Прохода), избегая большей части преград, которые могли бы оказаться у них на пути.

Лишь глупцы пытаются перемещаться в Буре, рассчитывая на одно только Ориентирование, но в экстремальной ситуации эта способность может стать прекрасной возможностью для того, чтобы найти наиболее безопасный путь.

Призраки, перемещающиеся по Землям Теней без помощи кратчайших путей Бури, двигаются с обычной скоростью пешехода или ездока; время передвижения, таким образом, соответствует нормальному перемещению по суше.

Система: Количество успехов на броске Восприятия + Аргоса (сложность 8) указывает на то, сколько времени уходит на перемещение. Умелые призраки иногда могут оборачивать колебание слоев Бури в свою пользу.

1-3 успеха	Стандартное время перемещения
4 успеха	Вдвое меньшее время перемещения
5 успехов	Четверть стандартного времени перемещения

Примечание: Продолжительность путешествия зависит от того, насколько далеко находится пункт назначения призрака, и нужно ли Предвестнику перемещаться между различными уровнями Подземного Мира. Обычно путешествие между Стигией и Землями Теней занимает от двух до семи дней, а на дорогу до Далеких Берегов уходит около двух недель. Для того чтобы переместиться через Бурю между двумя точками в Землях Теней, редко требуется более суток, но в Подземном Мире ни о чем нельзя говорить с абсолютной уверенностью.

Если бросок Ориентирования оказывается неудачным, призрак может выбрать неверное направление и заблудиться. Это (а также неприятные последствия, вызываемые провалом броска) вполне может стать началом нового приключения, если этого захочет Рассказчик.

Взгляд в Бурю: Эта способность позволяет призраку заглянуть в Бурю и увидеть любое существо или предмет, дрейфующий неподалеку. В свою очередь, призрак так же может быть замечен любым из существ, находящимся в близлежащей части Бури, и при необходимости может даже общаться с ними.

Система: Если бросок Восприятия + Аргоса (сложность 6) оказывается успешен, призрак может заглянуть в близлежащую часть Бури. Количество успехов определяет, насколько прозрачным будет “окно”, сквозь которое смотрит призрак.

Врата Бури: Большинство призраков способны попадать в Бурю только через Нихили. Тем не менее, практикующие Аргос призраки могут открывать свои собственные порталы. Эти порталы обычно невелики и закрываются сразу после того, как призрак пройдет туда.

Система: Открытие Врат требует броска Силы + Аргоса (сложность 7).

♣ Закутывание

Для того чтобы избегать опасностей Бури, призраки, практикующие Аргос, в первую очередь обучаются умению скрываться от недружелюбных глаз. Это искусство позволяет призраку окружать себя тенями и становиться невидимым как в Буре, так и в Землях Теней. В момент активации Закутывания призрак мгновенно исчезает, скрываясь в тенях.

Система: Потратив пункт Пафоса, игрок делает бросок Ловкости + Аргоса (сложность 7). Каждый успех позволяет призраку оставаться невидимым в течение одного раунда. При этом он может воздействовать на других существ, оставаясь в то же время невидимым. Это воздействие может быть даже агрессивным.

♣♣ Призрачные Крылья

Призрак, использующий эту способность, может летать, как в Буре, так и в Землях Теней. Полет не будет особенно быстрым (более того, он скорее напоминает скольжение в воздухе), но может оказаться исключительно удобным способом перемещения. Призраки могут парить при помощи этой способности, но, при этом, скорость их полета никогда не может превышать скорость бега трусцой.

Система: Игрок делает бросок Выносливости + Аргоса (сложность 6). Каждый успех позволяет призраку лететь в течение одного раунда. Рассказчик может потребовать совершить бросок Ловкости + Аргоса при попытках маневрирования или продолжения пребывания в воздухе в крайне неприятных ситуациях (например, над Нихилем или в тесной стигийской башне). Призрак должен быть Бестелесным для того, чтобы летать в Землях Теней (смотрите раздел Состояния Корпуса на странице 366).

♣♣♣ Мерцание

Персонаж, владеющий этим уровнем Арканоса, может использовать естественные искажения Бури для быстрого перемещения из одной точки в другую. Эти мини-прыжки хороши только на коротких расстояниях (обычно тех, которые находятся в пределах видимости). Кроме того, Мерцание представляет собой очень неплохой способ атаки исподтишка в бою.

Система: Игрок делает бросок Ловкости + Аргоса (сложность 6). Каждый успех сокращает время передвижения на один раунд. Например, если Генри лезет по пожарной лестнице, и Рассказчик решает, что для того, чтобы добраться до верха, нужно 4 раунда, два успеха на броске Мерцания будут означать, что Генри потребовалось на это всего два раунда.

Если точка назначения не видна, но находится в пределах городского квартала, использование Мерцания по-прежнему остается возможным. В этом случае сложность броска равняется 8, и неудача сбрасывает персонажа в Бурю. Схожим образом, провал на броске Мерцания отправляет персонажа в Бурю, и эта способность вряд ли позволит ему выбраться оттуда. Мерцание замещает Врата Бури, и может использоваться без этой способности.

На каждый подобный "скачок" тратится 1 пункт Пафоса.

♣♣♣♣ Прыжок

Призрак, практикующий это искусство, может быстро перемещаться к любым своим Оковам, передвигаясь тайными тропами к хорошо знакомому ему месту. Он может преодолевать любое расстояние, отделяющее его от Оков, но только в том случае, если они действительно находятся там, где он их оставил. Ходят слухи о том, что старейшие из Костяков могут мгновенно перемещаться в любую точку мира без помощи Оков, но большинство призраков считают это лишь досужими домыслами.

Система: Игрок делает бросок Выносливости + Аргоса (сложность 8). Каждый уровень Оков, к которым собирается переместиться персонаж, уменьшает сложность на один пункт. Чем больше успехов набирает персонаж, тем быстрее он добирается до цели. Пять или более успехов означают, что персонаж перемещается к Оковам практически мгновенно. Так же, как и с Мерцанием, для использования этого искусства не нужны Врата Бури.

На каждый Прыжок расходуется 3 пункта Пафоса.

♣♣♣♣♣ Темница

Это искусство представляет собой ужасающую способность изгонять других призраков прямиком в Бурю. Фокусируя свою волю, призрак может либо сбросить цель в Бурю, либо удерживать цель на одном месте, не давая ей уйти в Бурю или Земли Теней.

Система: Игрок делает бросок Силы + Аргоса (сложность равняется значению Воли цели). Цель может сделать противоположный бросок Воли для того, чтобы воспротивиться применению данной способности.

Призраки, сброшенные в Бурю, могут по своему усмотрению использовать любые уровни Аргоса, но если они не владеют этим Арканосом, то оказываются в большой беде. Вдобавок ко всем остальным последствиям, сила изгнания является таковой, что жертва теряет один уровень Корпуса.

Если призрак пытается удержать свою цель на месте (эта способность действует как в Буре, так и в Землях Теней), цель удерживается в течение одного раунда за каждый успех. Обездвиживание требует от призрака минимальной концентрации, являющейся необходимой для удержания цели на одном месте.

Любое применение этой способности обходится в 3 пункта Пафоса и приносит применяющему ее 1 пункт временного Ангста.

Наказание (Искупители)

Ты никогда не остаешься один. Никогда. Тень всегда стоит за твоей спиной. Но я могу помочь тебе. Я могу причинить ей вред. Да, не бесплатно, но я возьму куда меньше, чем она...

Если бы не Наказание, никто бы не знал, насколько сильна Тень. Практикующие этот Арканос призраки исследуют то, что движет Тенью и питает ее, в качестве прелюдии к изучению того, что же может ослабить ее хватку.

Наказание представляет собой крайне персонифицированный Арканос. Искупитель может применять физическое воздействие, психологию, медитацию, проповеди, ритуалы очищения, битье в тамтамы, насмешки, сенсорную недостаточность или любой другой из тысячи методов борьбы с Тенью. Непосредственный выбор метода зависит исключительно от вкусов и взглядов отдельно взятого Искупителя. Большинство предпочитает своего рода “диалог”, основанный на истинной природе Тени. Такой диалог обычно называют “Диалектикой Дьявола”.

Рассказчик должен удерживать своих игроков от злоупотребления Наказанием. Этот Арканос дает некоторый контроль над Тенью, как, впрочем, и значительное ее понимание, что действительно может быть использовано неправильно. Следует помнить о том, что заключение сделки с темной стороной призрака является опасным делом и тех, кто злоупотребляет Наказанием, нередко ожидает крайне неприятная участь.

Гильдия

Гильдия Искупителей была чуть ли не Еретическим культом; действительно, Искупители всегда относились к своей работе с псевдорелигиозным рвением. Во времена расцвета Гильдии железные светильники, указывающие на присутствие готовых предложить свои услуги Искупителей, встречались повсюду. Искупители присоединились к восстанию Гильдий в основном с целью исправить недостойное обращение Стигии с Еретиками и другими угнетенных, и не были жестоко наказаны, когда Харон подавил Мятеж. Даже сейчас ни один солдат Иерархии не арестует Искупителя за вывешивание железного светильника. Искупители необходимы — без них Забвение уже давным-давно поглотило бы Стигию.

Старые Искупители склонны описывать Наказание едва ли не религиозными или мистическими терминами; молодые призраки предпочитают использовать психологический подход к Тени.

Искупителей можно узнать по чернильно-черным пальцам, запачканным из-за частого соприкосновения с темной стороной призраков.

Провалы бросков

Провал броска Наказания может привести к опасным последствиям. Тень может извлечь временный Ангст из бестолкового сопротивления ее воздействию или же выказать большее неистовство в следующий раз, когда она захватит контроль над индивидуумом. Серьезность последствий провала зависит от Рассказчика; как бы то ни было, Тень практически всегда приходит в ярость из-за неуклюжего вмешательства Искупителя.

Базовые способности

Бастион: Призрак может ненадолго защитить себя и своих спутников от Вихря. Наказание в этом случае выступает в роли щита, отражающего ветра Вихря и скрывающего путешественников от глаз Спектров.

Система: Игрок делает бросок Выносливости + Наказания (сложность равна значению Вихря + 3). Персонаж должен потратить один пункт Пафоса за каждый уровень Вихря, но может распространить воздействие Бастиона на себя и каждого, кого он касается.

Взгляд в душу: Практикующий Наказание призрак может осмотреть другого Неупокоенного Мертвеца и увидеть Тень его души. Тщательно изучив Тень, Искупитель может определить приблизительный уровень ее силы и узнать, насколько она близка к поверхности. Обладатель этой способности не может изучать свою собственную Тень. С помощью Взгляда в душу можно также обнаружить Спектра (например Доппельгангера), оценив ужасающую мощь его Тени.

Система: Призрак делает бросок Восприятия + Наказания (сложность 8). Количество успехов определяет то, сколько узнает Искупитель. Рассказчик может охарактеризовать мощь Тени как слабую, незначительную, довольно значительную, значительную или очень значительную (в зависимости от уровня Ангста персонажа), а также предоставить игроку какие-то любопытные подробности, если бросок был достаточно успешен.

♣ Лесть

Эта способность дарует Искупителю некоторую власть над собственной Тенью. Призрак, пользующийся Лестью, может обращаться к силе своей Тени, подвергаясь куда меньшему риску, нежели обычно.

Система: Теневод может предложить игроку определенное число кубиков Тени (смотрите страницу 276) для оказания помощи в выполнении любой задачи. Призрак может использовать Лесть для того, чтобы изменить это число в любую сторону. Игрок делает бросок Харизмы + Наказания (сложность 6): каждые два успеха позволяют игроку добавить или отнять один кубик от предложенного числа.

Для использования этого искусства персонажу не нужно расходовать Пафос, но, вместо этого, он получает 1 пункт временного Ангста при каждом его применении.

♣♣ Темные Тайны

Практикующий это искусство Искупитель может выведывать темные тайны другого призрака, изучая его Тень. Естественно, Тень может снабжать Искупителя ложной информацией, если это в ее интересах. Тем не менее, чем слабее Тень, тем более правдивые ответы получает Искупитель.

Система: Призрак тщательно изучает Тень цели, и делает бросок Восприятия + Наказания (сложность равна значению Воли цели). Каждый успех дает Искупителю право задать один вопрос игроку (или, в соответствующих случаях, Рассказчику). Игрок должен отвечать правдиво, однако может позволить себе достаточно расплывчатые ответы или полуправду (любимая уловка Тени). Персонаж, подвергающийся воздействию данного уровня Арканоса, может так же разрешить

своей Тени сделать противоположный бросок Ангста; в конце концов, никто не любит, когда кто-то вытаскивает на свет его темные тайны.

Это умение требует затраты 1 пункта Пафоса, и дает применяющему его призраку 1 пункт временного Ангста.

♣♣♣ Очищение

Фокусируя свою волю, Искупитель способен напрямую атаковать Тень другого призрака. Конкретный способ нападения варьируется от Искупителя к Искупителю, и может включать проповеди, песни, эзотерические молитвы или даже бичевание. Это продолжительный и сложный процесс, и его невозможно ускорить, не подвергнувшись при этом огромной опасности.

Система: Рассказчик делает тайный бросок Харизмы + Наказания персонажа. Сложность этого броска равна значению постоянного Ангста цели; цель может помочь броску, потратив пункт Воли. Каждый успех уменьшает временный Ангст цели на единицу, но, в то же время, наносит ей один уровень урона. Искупитель получает один пункт временного Ангста за каждую единицу, выброшенную на броске Очищения.

♣♣♣♣ Уборка

Облачившись в свою чистоту, призрак может отогнать Спектров, и не позволить им находиться в области своего непосредственного присутствия. Это искусство может укрывать от Спектров целые строения (в пределах разумного, конечно же — только самые великие Искупители способны защитить целый небоскреб). Все Спектры, находящиеся в области воздействия Уборки, независимо от того, скрытые они или нет, будут изгнаны. Как ни странно, но это искусство не способно отогнать Доппельгангеров.

Система: Каждый успех на броске Харизмы + Наказания (сложность 7) обеспечивает защиту на один раунд. Спектры, которые уже присутствуют в области воздействия, должны сделать противоположный бросок (Ангст Спектра против броска Уборки игрока), прежде чем быть изгнанными. Изгнанный Спектр остается таковым на протяжении всего периода воздействия Уборки, даже если другие Спектры в указанной области сумели успешно воспротивиться воздействию.

♣♣♣♣♣ Сопротивление

Владеющие этим искусством способны противостоять попыткам Тени захватить власть над собой. Если Тень пытается взять верх над владеющим Сопротивлением Искупителем, он может попробовать поставить свою темную половину на место. Это искусство также можно использовать для оказания помощи другим призракам в их борьбе, ценой получения дополнительного пункта Ангста.

Система: Чтобы воспротивиться попыткам Тени захватить контроль над собой, персонаж делает бросок Харизмы + Наказания (сложность равняется текущему значению его Ангста). Каждый успех уменьшает Ангст на один пункт; Тень не в силах предотвратить этого. Сопротивление можно применять против Тени другого призрака, но в этом случае сложность будет равна текущему Ангсту цели + 3.

Применение Сопротивления обходится в 1 пункт Пафоса, плюс еще по одному пункту Пафоса за каждый успех. Неудача на этом броске дает персонажу 1 пункт временного Ангста; провал добавляет 1 пункт постоянного Ангста.

Воплощение (Прокторы)

Откройся теплу. Забудь Земли Теней, забудь свой Корпус… Забудь даже меня. Сосредоточься только на тепле — оно согреет тебя, как некогда это делало солнце. Помнишь? Помнишь солнечные дни в парке и свободную одежду из хлопка? Вот оно…

Воплощение — это умение физически проявляться в Мире Живых. Как и многие другие Арканои, Воплощение нарушает Кодекс Харона самим фактом своего существования. Лишь Владыки Смерти имеют право безнаказанно преодолевать Саван. Однако соблазн вновь обрести плоть слишком силен. Перемены в самом мировосприятии призрака при использовании Воплощения являются настолько сильными и пьянящими, что могут соблазнить даже самого стойкого Центуриона.

Лучший способ применения Воплощения заключается в том, чтобы открыть свой разум перед собственными ощущениями, и сосредоточиться на самом сильном из них. Громкая музыка, тепло батареи, мерцающее отражение в озерной воде — все это может стать маяком, ориентируясь на свет которого призрак сможет преодолеть Саван.

Если призрак Воплощается на физическом уровне, он становится уязвимым для воздействия Мира Живых. Нематериальные призраки теряют всего один пункт Корпуса в результате взрыва или попадания пули; в отличие от них, физически материализовавшиеся в Мире Живых Неупокоенные получают урон так же, как обычные смертные. “Убитый” во время Воплощения призрак низвергается в глубины Направленного Страдания, занимая место Добычи.

Во время использования Воплощении крайне полезна Настройка на Партнера (смотрите раздел Настройка на странице 213). После Настройки, сложность бросков Воплощения для данного индивидуума (и только для него) уменьшается на 3 пункта. Кроме того, призраку не требуется тратить Пафос для того, чтобы проявиться для этого человека. Однако, в данном случае, только Партнер сможет видеть и слышать призрака. Исход этой ситуации может оказаться двойственным. Другие смертные могут счесть Партнера сумасшедшим. С другой стороны, Партнер может убедить в существовании призрака других людей, облегчая тем самым процесс Настройки призрака на них.

Если не указано иного, сложность броска Воплощения равняется значению Савана в области его использования. Воплощение практически бесполезно в Буре.

Гильдия

По вполне понятным причинам, у Гильдии Прокторов были крайне напряженные отношения с властями Стигии на протяжении многих веков. Несмотря на то, что некоторые Прокторы находили работу в Стигии, Кодекс Харона запрещал им использовать Воплощение в своих целях. Большинство Прокторов не обращало внимания на этот запрет, продолжая при любой возможности взаимодействовать со смертными. Будучи наиболее активными сторонниками Мятежа, представители этой Гильдии составили львиную долю обвиняемых после его провала. На протяжении многих веков Легионеры охотились на них с целью обращения в Невольничество – если не чего-то гораздо худшего. После исчезновения Харона отношение к Прокторам в некоторой мере смягчилось, однако использование Воплощения на территории Иерархии по-прежнему остается весьма неудачной затеей.

Путешествия Прокторов за Саван оставляют на их Корпусах весьма своеобразное сочетание темных и светлых пятен. В силу этого, кожа опытных

Прокторов покрыта узором, напоминающим свет, пробивающийся сквозь кроны деревьев.

Провалы бросков

Странные вещи происходят с теми, кто использует Воплощение неподобающим образом. Персонаж может потерять голос в Землях Теней в случае неудачной попытки применения Шепота, или провалиться в Бурю после неудачного использования других разновидностей этого Арканоса. Прокторы также рискуют получить дополнительные пункты Ангста: отчаяние, вызванное утратой столь манящей возможности прикоснуться к материальному миру, может быть невероятно сильным.

Базовые способности

Призрачное прикосновение: Призрак может слегка прикоснуться к материальному миру, хотя данное воздействие будет даже слабее Толчка, использующегося Привидениями (смотрите описание Арканоса Гнев на странице 243). Персонаж не способен передвигать предметы тяжелее пыли. Самое сильное воздействие на Мир Живых, которое призрак может оказать с помощью Призрачного Прикосновения, заключается в том, чтобы написать что-то на запотевшем стекле, но даже для этого ему потребуется полная концентрация.

Система: Игрок делает бросок Силы + Воплощения, сложность которого равняется значению Савана в области применения.

Поддержание материальной формы: Это не столько искусство само по себе, сколько способность сохранять принятую форму в течение более продолжительного времени.

Система: Игрок делает бросок Выносливости + Воплощения (сложность 7). Каждый успех прибавляет еще один успех к уже использующемуся искусству Воплощения.

Применение этой способности требует затраты двух пунктов Пафоса. В случае неудачи призрак мгновенно теряет свой Воплощенный облик.

♣ Шёпот

Призрак может шептать сквозь Саван, и его голос будет смутно слышен в Землях Живых. Это искусство не требуется для общения со сверхъестественными существами, способными игнорировать Саван, как в случае с подменышами из числа слуагов.

Система: Игрок делает бросок Манипулирования + Воплощения. Каждый успех дает призраку возможность передать одно короткое предложение.

♣♣ Фантом

Призрак может проявиться в виде туманной полупрозрачной фигуры, лишь отдаленно напоминающей его прижизненный облик. Смертные, увидевшие эту неосязаемую фигуру, будут очень сильно напуганы, и подвергнутся воздействию Мглы (смотрите страницу 280).

Система: Игрок делает бросок Харизмы + Воплощения. Призрак проявляется на один раунд за каждый успех. При желании, персонаж может попытаться напугать

наблюдателей, сделав бросок Манипулирования + Воплощения, сложность которого равняется значению Воли цели. Изобретательное применение Ваяние или любого другого подходящего Арканоса может уменьшить сложность этого броска.

Использование Фантома требует затраты одного пункта Пафоса.

♣♣♣ Статуя

Это искусство позволяет призраку проявиться в Мире Живых в форме плотной, пускай и неподвижной фигуры. Воплотившийся призрак напоминает идеализированную версию самого себя, однако его плоть остается холодной и безжизненной. Во время использования Статуи призрак не может ни двигаться, ни говорить, ни даже дышать. Тем не менее, это искусство помогает уйти от преследования Спектров или других призраков. К примеру, охотники, преследующие свою призрачную жертву, могут попросту не обратить внимания на “спящего смертного бродягу” в переполненном метро.

Система: Каждый успех на броске Выносливости + Воплощения указывает на то, сколько раз можно будет прикоснуться к воплотившемуся призраку, либо сколько сцен он сможет оставаться в этом состоянии (в зависимости от того, что произойдет ранее). Пребывая в форме Статуи призрак получает повреждения так же, как обычный смертный (смотрите выше).

Применение этого искусства требует затраты двух пунктов Пафоса.

♣♣♣♣ Жизнь-в-Смерти

Это искусство позволяет призраку с минимальными отличиями воплотиться в форме своего смертного тела. Облик призрака отражает его обрывочные воспоминания о своей смертной внешности. Большинство призраков склонны идеализировать себя, что делает их во время Воплощения более красивыми, чем они были при жизни. У воплотившегося с помощью Жизни-в-Смерти Проктора обычно оказываются более темные волосы и более бледная кожа, чем раньше, но в остальном он практически ничем не отличается от прежнего себя. Тело использующего Жизнь-в-Смерти призрака холоднее, чем должно было бы быть, и он постоянно кажется несколько рассеянным (побочный эффект сильной концентрации, требующейся для поддержания Воплощенного облика). Хотя большинство смертных не заметит ничего необычного в призраке, использующем это искусство, те, кто были хорошо знакомы с ним при жизни, могут ощутить определенную разницу.

Система: Игрок делает бросок Манипулирования + Воплощения; каждый успех позволяет призраку оставаться воплощенным в течение одной сцены. Жизнь-в-Смерти может использоваться только в том случае, если призрак находится в человекоподобной форме (перекованные и превращенные в различные предметы призраки не могут использовать это искусство). Во время применения Воплощения игрок может заменить значение своей Внешности значением Манипулирования. Пребывая в этой форме, призрак получает урон, подобно обычному смертному.

Применение Жизни-в-Смерти требует затраты двух пунктов Пафоса.

♣♣♣♣♣ Материализация

Призрак может принять практически полный человеческий облик, фактически воссоздавая свое прижизненное состояние. Материализовавшись с

помощью этого искусства, он дышит, истекает кровью, потеет и поддерживает нормальную температуру тела. Призрак может делать все, что мог делать при жизни. Единственное ограничение данной способности связано со временем, так как это искусство требует больших затрат Пафоса и невероятной концентрации. Ощущения, которые дает Материализация, просто ошеломляют, особенно, если речь идет о давно умерших призраках.

Система: Игрок делает бросок Манипулирования + Воплощение. Каждый успех позволяет персонажу оставаться воплощенным в течении времени, требующегося для одного вдоха. Если персонаж настроен на человека, который видит его, он может использовать данную способность в течение одного часа за каждый успех. Материализовавшийся призрак получает урон так же, как если бы он был обычным смертным.

Для каждого использования Материализации требуется 3 пункта Пафоса и 1 пункт Воли.

Фатализм (Прорицатели)

О, леди, простите меня, как я мог не узнать вас?! Конечно же, я дам вам совет. Нет, бесплатно. Все, что я прошу взамен — вспомнить обо мне, когда придет ваше время...

Некоторые утверждают, что Судьба оставляет свою отметку на всем, и, в особенности, на душах умерших. Фатализм — это Арканос, который позволяет призраку взглянуть на полотно судьбы, чтобы предсказать чье-либо будущее, или угадать прошлое.

Фатализм — опасный Арканос. Те, кто вмешиваются в дела Судьбы, могут с легкостью оказаться в ужасной ловушке. Злоупотребление этой способностью приводит к страшным последствиям; Судьба лишает своей благосклонности тех, кто вмешивается в ее дела.

Гильдия

В свою лучшую пору Гильдия Прорицателей пользовалась немалой популярностью. Некоторые призраки говорят, что Прорицатели служили непосредственно Владычица Судьбы, тогда как другие считают, что они были прислужниками еще более могущественных сил. В любом случае, советы Прорицателей ценились очень высоко, и многие стигийские лорды хотели заполучить Прорицателя к себе на службу в качестве советника. Удача сопутствовала гильдии до тех пор, пока Серена, Верховная Прорицательница, не сообщила Харону о том, что его удел — сгинуть в Буре. В ярости он подверг её великому наказанию, принудив отказаться от раскрытия оставшейся части пророчества и разгневав тем самым ее Гильдию. Именно тогда Прорицатели ввязались в заговор Мастеровых и Ростовщиков с их безумной идеей государственного переворота, бросив вызов судьбе.

Невзирая на то, что они хорошо знали о неизбежной расплате, Прорицатели, вслед за Ростовщиками и Скульпторами, покинули оставшиеся Гильдии. Ныне Прорицатели склонны заключать союзы с Певчими, Песочными Человечками и даже Полтергейстами. Многие предпочитают не выставлять свои способности напоказ, давая советы лишь тем, кто достаточно умен, чтобы самостоятельно найти Прорицателя. Представителям Гильдии Прорицателей свойственна негласная, неизменная верность друг другу, хотя при этом они избегают тесных отношений между собой.

Прорицатели предпочитают кричащие одеяния. Кроме того, большинство представителей этой Гильдии выдают знаки Судьбы, присутствующие на лбу или руках. Эти знаки появляются сами по себе, их невозможно удалить, и они могут двигаться и изменять свою форму, когда им заблагорассудится.

Провалы бросков

Несмотря на то, что многие провалы Фатализма приводят к дезинформации, Рассказчик может не ограничиваться этим. К примеру, персонаж может увидеть страшное предзнаменование, и потерять способность концентрироваться на сцену или две (+2 к сложностям всех бросков). Или, возможно, Судьба откажется давать ответы на его вопросы, и призрак примерно на час потеряет возможность использовать Фатализм. Помните, что те, кто применяет Фатализм, свято верят в непререкаемую

волю Судьбы, и особенно страшатся утратить власть над нею, как, впрочем, и свою знаменитую искушенность в ее путях, достигнутую столь нелегким трудом.

Базовые способности

Рок: Эта способность позволяет оценивать важность человека, предмета или события в великом узоре Судьбы. Опытный Прорицатель без труда ощущает силы, стоящие за теми, кого ждет великая судьба.

Система: Игрок делает бросок Восприятия + Фатализма (сложность 6), определяя приблизительную важность того или иного объекта для “общей картины”. Эта способность особенно полезна для получения дополнительной информации о персонажах Рассказчика и других игроков в ходе конкретной сцены.

♣ Роковое Зрение

Призраки, посвященные в тайны Фатализма, могут читать так называемые “метки смерти”, знаки, появляющиеся на телах призраков и смертных, которым суждено скоро умереть. Метки смерти появляются на плоти смертных незадолго до их смерти и указывают на то, как человек умрет. Некоторые смертные, обреченные на крайне трагическую смерть, носят эти знаки месяцами или даже годами.

Система: Игрок делает бросок Восприятия + Фатализма (сложность равна значению Воли цели). Каждый успех предоставляет Оракулу более точную информацию о смерти человека. Если призрак использует Роковое Зрение сразу перед Трактовкой, то каждый успех на броске Рокового Зрения дает дополнительный кубик для броска Трактовки. Роковое Зрение также позволяет определить, применяли ли уже когда-либо Фатализм в отношении этого субъекта.

♣♣ Предчувствие

Умение призрака ощущать переплетающиеся нити Судьбы позволяет ему почувствовать приближение опасности, подобно тому, как паук чувствует вибрацию паутины.

Система: Когда персонажу грозит опасность, Рассказчик делает скрытый бросок Восприятия + Фатализма (сложность 6). Сложность броска может варьироваться в зависимости от того, насколько явной является угроза. Количество успехов указывает на то, за сколько времени до непосредственного появления угрозы персонаж узнает об опасности (обычно один раунд, предшествующий несчастью, за каждый успех). На использование этого умения не расходуется Пафос, но тревога, которую вызывает применение данного Арканоса, приносит персонажу 1 пункт временного Ангста за каждое успешное применение.

♣♣♣ Трактовка

С помощью этого умения призрак может предсказывать будущее индивидуума или читать его прошлое. Для успешного использования данной способности обычно требуется наличие какого-либо инструмента гадания (карты Таро, Книга перемен, руны, астрология и т.п.). Попытка применения этого умения без помощи гадательных принадлежностей оказывается куда сложнее и, в большинстве случаев, обречена на провал.

Система: Игрок делает бросок Манипулирования + Фатализма (сложность равна значению Воли субъекта). И прорицатель, и субъект могут поспособствовать броску, потратив Волю. Затем игрок может задать Рассказчику один короткий вопрос, касающийся субъекта, за каждый успех . Рассказчик не обязан давать полный или точный ответ. В этом случае, идеально подойдут ответы-загадки или неполные ответы. Попытка использования данного Арканоса без гадательных принадлежностей увеличивает сложность броска на 2.

На применение Трактовки расходуется 2 пункта Пафоса.

♣♣♣♣ Предугадывание

По мере того, как персонаж постигает Фатализм, он получает возможность гораздо быстрее воспринимать взаимодействие нитей Судьбы даже в стрессовых ситуациях. Это умение позволяет призраку предугадать чьи-либо действия прежде, чем объект предпримет их, и интуитивно отреагировать.

Система: Во время боя игрок делает бросок Сообразительности + Фатализма (сложность 8). Каждый успех на этом броске добавляет еще один успех к броску Инициативы персонажа. Если игрок набирает вдвое большее количество успехов, чем его противник, Рассказчик может сообщить ему что-то о намерениях его оппонента (например, то, что он собирается сбросить его в Нихиль), позволяя тем самым игроку предпринять соответствующие меры.

На применение Предугадывания расходуется 2 пункта Пафоса

♣♣♣♣♣ Удача

Тайны последнего уровня Фатализма позволяют призраку производить незначительные изменения в самом полотне Судьбы. Получив благословление Судьбы, призрак может добиться большего успеха в любом деле.

Система: В начале каждой истории персонаж может сделать бросок Сообразительности + Фатализма (сложность 6). Количество успехов определяет количество “единиц” (потенциальных провалов), которые игрок может проигнорировать в ходе истории. Однако этот Арканос не может воздействовать на Страдания, и его можно использовать лишь один раз за историю.

Для использования Удачи требуется потратить 2 пункта Пафоса и 1 пункт Воли.

Вселение (Мастеровые)

Когда-то, как и ты, я был куском плоти, наполненным теплой кровью. Но я обменял это на лучшую модель. Теперь вместо сердца у меня мотор, электричество течет в моих венах, оптическое волокно стало моими волосами, а мои медные пальцы пронизывают все города Земли. Это финальное обновление, мой друг. Начать загрузку программы.

Призраки, владеющие Вселением, являются мастерами воздействия на неодушевленные предметы. Они могут полностью перенести в них саму свою сущность, наполняя собой каждую их частичку, и, со временем, даже ухитряясь оживить свои удивительные "пристанища". Если объект уничтожается в тот момент, когда внутри находится призрак, эта вещь немедленно становится Реликвией. Мастера Вселения даже могут наполнять предметы своими Корпусом и Волей при помощи этого Арканоса, что позволяет создать недорогой, но тем не менее могущественный Артефакт.

Вселение – хрестоматийный пример того, как Арканос эволюционирует с течением времени. Многие уровни Вселения являются недавними изобретениями, которые стали более полезны в Информационную Эру, нежели древние способности, которые они заменили. Однако старые призраки по-прежнему используют Древние Искусства Вселения, не собираясь тратить свое время на изучение недавно разработанных трюков новой эпохи (Более подробно Вселение и его Древние Искусства описаны в ***Книге Гильдии: Мастеровые*** (Guildbook: Artificers)).

Существуют некоторые преимущества использования Вселения в отношении предварительно Настроенного объекта. В случае Настройки неодушевленного Партнера, призрак может получить больший контроль над его функциями при использовании Вселение. Призрак должен потратить Волю при использовании способности Оседлать Оболочку для Настройки того или иного объекта (смотрите раздел "Настройка" на странице 213).

Гильдия

Мастеровые с гордостью заявляют, что являются не только самой богатой, но и самой древней Гильдией. Они утверждают, что сам Нудри создал эту Гильдию с целью подготовки помощников для своей кузницы. Призраки, которые использовали другие Арканои, быстро осознали преимущества подобной организации, и, по примеру Мастеровых, начали создавать свои собственные Гильдии.

Во времена социальной нестабильности, последовавшие за Третьим Великим Вихрем, Мастеровые подняли восстание против Харона. Они объединили вокруг себя другие Гильдии и вступили в битву, которая должна была положить конец власти Иерархии. Они потерпели поражение и дорого заплатили за это. Несмотря на то, что многие бывшие Мастеровые до сих пор работают в кузницах душ, использование или изучение Вселения во многих местах остается нелегальным. Несмотря на то, что кузницы душ являются жизненно важной частью экономики Стигии, те Мастеровые, которые владеют одними лишь тайнами Вселения, влачат жалкое существование, которое не идет ни в какое сравнение с тем, которое они вели в дни славы Гильдии.

Корпора большинства Мастеровых покрыты красноватыми ожогами, оставшимися после их работы в кузницах душ (стоит отметить, что некоторые из них были нанесены специально). Молодые Мастеровые, которые специализируются на

компьютерах, предпочитают вместо этого украшать себя изображениям различных электронных схем.

Провалы бросков

Провалы бросков Вселения могут привести к тому, что призрак окажется заперт в какой-либо вещи гораздо дольше, чем ему хотелось бы. Кроме того, он может вызвать короткое замыкание у крайне ценного устройства, случайно стереть важные файлы или столкнуться с неожиданно сильным входным сигналом, вызвавшим перегрузку органов его чувств. Провалы бросков при использовании некоторых из более современных способностей могут даже привести к взрыву объекта…

Базовые способности

Чувство Гремлина: "Гремлин" представляет собой сленговое обозначение призрака, который вселяется в машину. При помощи этой способности призрак может внимательно исследовать объект и определить, не использует ли его другой призрак.

Система: Игроку достаточно набрать лишь один успех на броске Восприятия + Вселения по сложности 6, чтобы определить, используется ли Вселение в отношении той или иной машины. Большее количество успехов позволит определить природу сущности, использующей способность Оседлать Оболочку (или же количество этих сущностей). Набрав три и более успехов, призрак даже сможет определить, не использовалось ли в отношении данного механизма Вселение в последнее время.

Оседлать Оболочку: Призрак может без какого-либо вреда переместить свой Корпус в машину или объект, скрываясь от других призраков. Он не может контролировать объект и всего лишь находится внутри него до тех пор, пока не решит выбраться оттуда.

Система: Призрак производит бросок Ловкости + Вселения, чтобы беспрепятственно проникнуть в объект. Оказавшись там, он может быть обнаружен лишь при помощи Чувства Гремлина. Если объект уничтожен, то призрак немедленно теряет уровень Корпуса и покидает объект. Количество успехов указывает на то, сколько успехов необходимо набрать другому призраку, использующему данную способность для того, чтобы вселиться в этот же объект, и изгнать оттуда первого призрака. Несколько призраков также могут вселятся в один объект, при условии, что он достаточно велик.

♣ Перенапряжение

Запустив руки в электрический прибор, призрак может вызвать временные перебои питания, что приведет к отключению устройства. Этот разрыв потока электронов может повредить компьютеры и другое деликатное оборудование, особенно в том случае, если у них нет защиты от коротких замыканий.

Система: Игрок делает бросок Сообразительности + Вселения. Количество успехов означает количество приборов, которые призрак может замкнуть одновременно.

♣♣ Оседлание Электронной Магистрали

Это способность позволяет призраку вселяться в провода, и путешествовать по информационным сетям и компьютерам. Эта разновидность перемещения, именуемая Электронной Магистралью, напоминает стремительное перемещение через туннели, барьеры и врата света. Если призраку удается преодолеть заслоны и баррикады, представленные компьютерными защитными системами, то перед ним открывается целый мир новейших технологий.

Система: Игрок делает бросок Интеллекта + Вселения со сложностью 8. Чем больше успехов набирает призрак, тем дальше и быстрее он сможет перемещаться. Использование этой способность стоит пункт Пафоса, и в случае неудачи призрак получает временный Ангст, а также может оказаться в каком-то неприятном месте.

♣♣♣ Гремлинизация

Призрак может вселяться в машины и контролировать их. Настоящий контроль осуществляется лишь с помощью Настройки. Одномоментное использование Гремлинизации позволяет оказывать лишь незначительное воздействие, подобное включению или выключению машины.

Система: Призрак должен потратить 2 пункта Пафоса для того, чтобы вселиться в машину, и еще 1 пункт Пафоса за каждый вызываемый эффект.

♣♣♣♣ Захват

Призрак может Оседлать Оболочку, используя захваченный объект подобно своему собственному телу. Его чувства остаются неизменными, если, конечно же, не считать того, что они распространяются на весь объект, который он захватывает. К примеру, призрак, захватывающий машину, может видеть, слышать и чувствовать все, что происходит с ней, внутри и вокруг нее. Он может даже попытаться как-то повлиять на сам объект, который подвергается Захвату.

Система: Игрок делает бросок Силы + Вселения. Количество успехов определяет максимальный размер объекта, который может быть подвергнут Захвату. Чтобы вселиться в книгу, призраку понадобится всего один успех; чтобы вселиться в дом – все пять. Призрак может осуществлять определенное воздействие на объект, внутри которого он находится (к примеру, переворачивать страницы, открывать окна и т. д.): уровень контроля зависит от того, был ли он предварительно Настроен на этот объект, и сколько именно дополнительных успехов ему удалось набрать свыше того минимума, который требовался для установления контроля над объектом.

Если объект уничтожается во время Захвата, призрак может потратить Волю и Корпус для того, чтобы превратить его в Реликвию. Ему потребуется потратить по одному пункту Воли и Корпуса за каждый успех, требовавшийся для первоначального Захвата.

Использование Захвата стоит 3 пункта Пафоса.

♣♣♣♣♣ Созидание

При помощи этой способности призрак может создавать недорогие Артефакты, помещая один из уровней доступных ему Арканои в Реликвию. Таким образом другие призраки смогут воспользоваться этой способностью, активируя Реликвию. Реликвия обычно должна соответствовать вкладываемому в нее Арканосу: например, калькулятор служит гораздо лучшим сосудом для Ростовщичества, нежели зонтик.

Система: Сперва игрок должен сделать бросок Сообразительности + Вселения. Как и в случае с другими способностями Вселения, сложность зависит от уровня местного Савана, в силу чего большинство Мастеровых предпочитает применять Созидание в безопасности своих Пристанищ. Количество набранных успехов определяет максимальный уровень Арканоса, который призрак сможет вложить в Реликвию.

После этого, призрак должен активировать соответствующий Арканос, сфокусировавшись на Реликвии. Затем, он делает бросок и уплачивает соответствующую цену за применение нужной ему способности, что, однако, еще не гарантирует желаемого результата. Если бросок успешен, то призрак наполняет реликвию Арканосом. После этого, он вкладывает в нее Пафос (можно вложить столько пунктов Пафоса, сколько успехов было набрано при броске Созидания). Сделав это, он выбирает команду, которая будет активировать способность (фразу, жест, условный свист и т. д.) и запечатывает Реликвию, тратя на это 3 пункта Пафоса.

Результатом этого становится небольшой Артефакт. Каждый, кто использует соответствующую команду, и затрачивает необходимое количество пунктов Пафоса, Воли или Ангста, требующихся для обычного использования того или иного искусства, может использовать заключенный в Артефакте Арканос, расходуя один пункт Пафоса, вложенный в него при создании. Когда весь Пафос, заложенный в Артефакт (три пункта, которые используются для запечатывания, не учитываются), расходуется, он снова становится ”обычной” Реликвией.

Пример: *Подмастерье Кристина Андреас хочет поместить способность Имитация (ей известен второй уровень Арканоса Ваяние) в небольшое зеркальце-Реликвию, что позволит ему воссоздавать облик местного Центуриона. Она идет к себе в Пристанище и начинает готовиться к Созиданию. Игрок делает бросок Сообразительности + Вселения (в случае с Кристиной это восемь кубиков) по сложности 6 (уровень Савана в ее Пристанище). Она набирает четыре успеха, чего оказывается более чем достаточно. Кристина концентрируется на зеркальце, делая бросок Ловкости + Ваяния со сложностью 8, и набирает один успех, после чего тратит пункт Пафоса, активируя Имитацию. Затем она вкладывает в зеркало четыре пункта Пафоса, чтобы дать ему четыре "заряда". (Она бы хотела вложить больше, но набрала на броске Созидания всего лишь четыре успеха). Она решает, что владелец должен прошептать "Зеркало, зеркало", чтобы активировать Реликвию, и запечатывает ее, расходуя еще три пункта Пафоса.*

Она отдает зеркало Дмитрию. Прошептав команду, Дмитрий может сделать бросок своей Ловкости + второго Ваяния зеркала, потратить пункт Пафоса, и принять облик Центуриона. Он может сделать это всего четыре раза, после чего Пафос будет израсходован, и зеркало снова станет обычной Реликвией.

Вещь, изготовленную при помощи Созидания, нельзя "перезарядить". Ее можно лишь Создать во второй раз. Мастеровым не известен способ, который позволил бы создать постоянный Артефакт при помощи этой способности.

Эта способность не требует затраты дополнительного Пафоса, однако расходует 2 пункта Воли.

Песнопение (Певчие)

Вы думаете, что если мы больше не дышим, то наши голоса потеряли силу? Молчите. Молчите и слушайте.

Песнопение – это Арканос эмоций, которые передаются посредством звука. Вполне возможно, что древние легенды о баньши и призрачных плакальщиках основываются на отдельных случаях применения Песнопения. Те, кто владеют этим Арканосом, могут при помощи пения передавать эмоции своим слушателям, независимо от того, являются ли последние живыми или мертвыми.

Призраку не обязательно петь для того, чтобы использовать этот Арканос. Если он хочет воздействовать на эмоции других существ при помощи танца, разговора или смеха, то это также вполне возможно. В этом случае сложность всех бросков Песнопения возрастает на один пункт; так или иначе, этому Арканосу учатся при помощи песен.

Эмоции, вызываемые Песнопением, являются искусственными и не идут ни в какое сравнение с истинными чувствами. Получение Пафоса при помощи Песнопения является теоретически возможным, однако сложность этого будет равняться 9, и полученная энергия окажется гораздо слабее, чем обычно. Мастера Песнопения предпочитают вызывать эмоции у других людей, а затем питаться теми чувствами, которые они порождают в сердцах своих слушателей.

Гильдия

Надменные и высокомерные Певчие гордились тем, что именно они приносили музыку в Подземный Мир. В своей артистической спеси они превосходили даже Скульпторов, выступая в качестве трубадуров элиты Неупокоенных. В своем высокомерии они с энтузиазмом присоединились к восстанию Гильдий, хотя в последующем им понадобились десятилетия, если не большее время, чтобы отойти от шока, который был вызван их поражением. Отдельные Певчие до сих пор имеют немалое влияние среди власть имущих Стигии: стигийская знать готова отдать все, что угодно, за возможность насладиться их голосами, и на протяжении многих столетий Певчие считались одним из немногих “приемлемых” развлечений в определенных социальных кругах. Даже сегодня многие призраки ищут Певчих для того, чтобы снова ощутить глубину смертных эмоций.

Все Певчие играют на том или ином музыкальном инструменте: даже те из них, кто выступают а капелла используют что-либо, воспроизводящее звуки или выстукивающее ритм, вроде ручных цимбал, кастаньет или барабанных палочек.

Провалы бросков

Провалы бросков Песнопения обычно оказывают на эмоции обратное или негативное воздействие. Они могут усилить темные эмоции призрака (предоставив некоторое количество Ангста его Тени), вызвать у слушателей рассеянность (повысив для них сложность бросков на сцену) или даже временно свести певца с ума, если его вмешательство в чужие эмоции так или иначе обернется против него.

Базовые способности

Идеальный слух: Это способность позволяет определить, использует ли другой призрак Песнопение.

Система: Игрок делает бросок Восприятия + Песнопения по сложности 6. Идеальному Слуху можно сопротивляться при помощи Сотто Воче (смотрите далее).

Сотто Воче: При помощи Сотто Воче, призрак может замаскировать использование Песнопения под обычную песню или разговор.

Система: Игрок делает бросок Манипулирования + Песнопения по сложности 6. Использование Сотто Воче может быть обнаружено при помощи Идеального Слуха – все зависит от того, какой призрак наберет больше успехов.

♣ Панихида

Эта способность позволяет призраку вызывать у слушателей “темные” эмоции: отчаянье, злобу, страх, чувство одиночества, печаль, похоть и т. д. Эта способность прекрасно подходит для того, чтобы заставить нежелательных смертных убраться из определенного места.

Система: Игрок делает бросок Харизмы + Песнопения по сложности 8. Количество успехов определяет глубину и длительность чувств. В случае получения пяти успехов смертный будет ощущать негативные эмоции целую неделю.

Призраки, впрочем, не настолько сильно подвержены воздействию этой способности. Панихиде легко обучиться, так как это она непосредственно связана с познанием и ощущением смерти, чувством, с которым знакомы все Неупокоенные Мертвецы. Тем не менее, эта близость ослабляет воздействие данного уровня Арканоса, в результате чего количество успехов, набранных при использовании Панихиды, определяет всего лишь количество раундов, в течение которых призрак будет испытывать вызванные Певчим эмоции.

Эта способность требует затраты 1 пункта Пафоса и дает призраку 1 пункт временного Ангста.

♣♣ Баллада

При помощи этой способности призрак может вызывать “высокие” чувства: безмятежность, веселье, радость, умиротворенность, любовь, вдохновение, энергичность, веру и т. д. Эта способность особенно полезна для защиты Оков и склонения других призраков к сотрудничеству

Система: Игрок делает бросок Манипулирования + Песнопения по сложности 8. Количество успехов определяет глубину и длительность чувств. В случае набора пяти успехов смертный будет пребывать в хорошем настроении целую неделю. Воздействовать на призраков при помощи этой способности гораздо сложнее: количество набранных успехов будет обозначать количество раундов, в течение которых Неупокоенный Мертвец будет испытывать вызванные Певчим эмоции.

Использование Баллады стоит 1 один пункт Пафоса.

♣♣♣ Муза

Эта способность позволяет призраку оказывать влияние на подсознание цели, внушая ей идею, которая будет казаться цели ее собственной. Муза особенно полезна

для тех, кто продолжает заниматься музыкой, рисованием или литературой даже после смерти, но нуждается в медиуме, чтобы донести результаты своих трудов до живых. Тем не менее, в большинстве случаев, данная сила используется для незаметного манипулирования действиями других призраков.

Система: Чем больше успехов призрак набирает на броске Манипулирования + Песнопения (сложность зависит от значения Воли цели), тем больше оказывается подвержена убеждению цель. Три или менее успехов указывают на то, что ей удалось уловить главную идею, но, при этом, объект воздействия может кое-что изменить по своему усмотрению. Четыре успеха означают, что цель будет следовать влиянию призрака до тех пор, пока оно не будет представлять для нее непосредственной угрозы. Пять или более успехов свидетельствуют о том, что объект воздействия сделает все, что пожелает от него Певчий. Эта способность в равной степени действует как на призраков, так и на смертных или сверхъестественных существ.

Использование Музы стоит 2 пункта Пафоса и дает 1 пункт временного Ангста.

♣♣♣♣ Крещендо

Призрак вызывает своим криком небольшой звуковой взрыв, который может повреждать плазму на ближней дистанции. Тем не менее, отзвуки взрыва распространяются на значительно большее расстояние, в результате чего все призраки, находящиеся в радиусе мили или двух, услышат результаты использования Крещендо.

Система: Певчий делает бросок Выносливости + Песнопения по сложности 8. После этого он отнимает один Уровень Корпуса за каждый успех у каждого призрака, который оказывается в области нормальной слышимости. Этот урон не является аггравированным, и может быть поглощен. Крещендо нельзя скрыть при помощи Сотто Воче.

Если призрак использует Крещендо во время Воплощения, то оно ввергает всех слушателей в ужас, способный остановить сердце, результатом чего становится потеря одного Уровня Здоровья за каждые два успеха. Этот урон также можно поглотить, но при этом он распространяется на вампиров, оборотней и других сверхъестественных существ.

Использование этой способности стоит 3 пункта Пафоса, и дает 1 пункт временного Ангста.

♣♣♣♣♣ Реквием

Эта способность наполняет цель чистыми и незамутненными эмоциями. Призрак может всколыхнуть душу цели, наполнив ее любым чувством, которое способно, в буквальном смысле этого слова, поглотить ее.

Система: Призрак выбирает эмоцию, которую хочет внушить, и делает бросок Силы + Песнопения по сложности 7. Цель может сопротивляться этому воздействию, сделав бросок Воли, но только в том случае, если она ожидает чего-то подобного. Каждый успех, набранный Певчим, парализует цель на один раунд: ее переполняют эмоции, и она не может двигаться, действовать, говорить или защищаться. Особенно темные эмоции могут даже навредить душе цели. Если Певчий набирает пять или более успехов при вызове некой темной эмоции, то объект его воздействия может потерять несколько точек в Ментальных Атрибутах или сойти с ума. Приятные эмоции также могут повредить цели. К примеру, она может попасть в зависимость от сильных чувств, и пойти в будущем на все что угодно, чтобы испытать их снова.

Использование этой способности стоит 3 пункта Пафоса и еще 1 пункт Пафоса отнимается за каждый успех. Если вызываемая эмоция является “темной”, то Тень Певчего получает по 1 временному пункту Ангста за каждый успех.

Паутина (Наблюдатели)

Как я нашел тебя? Любовь моя, это было гораздо легче, чем ты думаешь. Мы были связаны при жизни – после смерти эта связь становится еще прочнее.

Паутина представляет собой искусство, посвященное изучению связей, существующих между призраками и Миром Живых. Мастера, овладевшие тайнами этого Арканоса, могут чувствовать Оковы и управлять ими, подобному тому, как ткач управляет челноком на своем ткацком станке.

Паутина позволяет призраку наблюдать за энергией своих Оков даже находясь вдали от них. Некоторые из Наблюдателей предпочитают оставаться в самом сердце своей паутины, реагируя на любое "тревожное подергивание". Другие, в свою очередь, бродят среди людей, мест и вещей, превращая их во временные Оковы, после чего внимательно наблюдают за ними.

Гильдия

Наблюдатели не были столь жизненно необходимы Стигии как Искупители, Скульпторы или Мастеровые. Они часто готовили представителей своей Гильдии в качестве Жнецов, что позволяло им оказывать значительное влияние на представителей касты Лемуров. Однако их сосредоточенность на Мире Живых не позволяла им обзавестись столь же значительным влиянием в Стигии, каким пользовались некоторые другие Гильдии.

После падения своей Гильдии Наблюдатели стали еще более замкнутыми чем прежде. До тех пор, пока они полностью не убедятся в том, что их ученикам можно доверять, Наблюдатели соглашаются обучать их только самым начальным уровням Паутины. Ходят слухи о некоторых экс-Наблюдателях, которые занимаются махинациями, шантажируя других призраков при помощи их Оков, или прикрепляя их к объектам, которые скоро будут уничтожены.

Наблюдатели никогда не закрывают глаза, даже находясь в Дреме, и по этому признаку их достаточно легко определить.

Провалы бросков

Неосторожное исследование тонких нитей Паутины может вызвать несколько побочных эффектов. Провал броска во время простого сканирования может привести к получению искаженной или ложной информации. Если же персонаж использует что-то более могущественное, то провал может означать, что он теряет связь с одним объектом из числа собственных Оков до конца истории. Некоторые утверждают, что особенно ужасающие ошибки приводили к тому, что Наблюдатели навсегда разрывали связь со своими Оковами, однако подтверждений этому нет.

Базовые способности

Обнаружение Оков: Призрак может "связаться" с любыми из своих Оков, и просканировать пространство вокруг них. Эта способность также позволяет призраку ощутить, на каком расстоянии, и в каком направлении находятся его Оковы.

Система: Игрок делает бросок Восприятия + Паутины по сложности 6. Каждый успех позволяет ему использовать один кубик из его набора кубиков Восприятия +

Бдительности для того, чтобы осмотреть территорию вокруг Оков. Он так же может сделать бросок Интеллекта + Паутины, чтобы определить, насколько далеко и в каком направлении находятся его Оковы.

♣ Чувство Нити

Призрак может исследовать узоры энергии, которые окружают призраков и Оковы. Он может увидеть связи между призраком и его Оковами, определить, является что-то Оковами или же нет, и если это так, то определить призрака, который к ним привязан.

Система: Игрок делает бросок Восприятия + Паутины со сложностью 8, чтобы изучить энергетические узоры другого призрака. Каждый успех позволяет ему обнаружить один намек на Оковы, принадлежащие его цели. Это исследование должно производится в непосредственной близости от цели, и, в случае успешного броска Восприятия + Хитрости, призрак может определить, что кто-то изучает его. После этого он может сделать бросок Воли, чтобы оказать сопротивление Чувству Нити.

Для изучения предполагаемых Оков, игрок должен сделать бросок Восприятия + Паутины по сложности 6. Чтобы определить связь Оков с кем-то, игрок должен сделать бросок Интеллекта + Паутины со сложностью 6. Количество успехов определяет, насколько точно призраку удается определить направление и расстояние до владельца Оков. Призрак может изучить лишь одни Оковы в течение одного дня.

Применение Чувства Нити стоит 1 пункт Пафоса.

♣♣ Присутствие Паутины

Призрак может использовать эту способность, чтобы на расстоянии воздействовать на пространство, окружающее Оковы. Он может использовать Арканои, общаться с другими призраками и производить любые броски, связанные с Ментальными или Социальными Атрибутами.

Система: Игрок делает бросок Харизмы + Паутины по сложности 8.

Применение этой способности стоит 1 пункт Пафоса.

♣♣♣ Сращивание Нити

Призрак может устанавливать связь с человеком, местом или предметом, превращая его во временные Оковы. Для того, чтобы связать призрака и объект, Наблюдатель должен тем или иным образом соприкасаться с ними в момент слияния. Эти Оковы могут существовать в течение неограниченного времени, однако стоит отметить, что эта способность позволяет поддерживать существование только одних Оков для отдельно взятого призрака.

Система: Игрок делает бросок Манипулирования + Паутины по сложности 7. Значение новых Оков будет равняться 1. Это искусство также можно использовать для того, чтобы вновь воссоединить призрака с Оковами, связь с которыми была уничтожена посредством Разрыва Нити, однако сложность этого действия будет равняться 8.

Применение данной способности стоит 1 пункт Пафоса для создания Оков и 1 пункт Пафоса за каждый день их поддержания. Необходимость поддержания Оков ложится на того призрака, который связан с этими Оковами.

♣♣♣♣ Разрыв Нити

Призрак, обладающий этой ужасной способностью, может разорвать связь другого призрака с его Оковами. Он может сделать это лишь в присутствии Оков жертвы, однако для совершения данного преступления ему практически не придется затрачивать каких-либо дополнительных усилий.

Система: Как только призрак определяет природу Оков жертвы и обнаруживает их, игрок делает бросок Силы + Паутины (сложность определяется значением Воли владельца Оков). Цель может сопротивляться происходящему, сделав бросок Воли.

Призрак, чьи Оковы были отделены от него подобным образом, может восстановить их двумя способами. Он может потратить один постоянный пункт Воли, находясь непосредственно возле своих прежних Оков. Кроме того, он может использовать искусство Сращивания Нити (или попросить другого призрака сделать это). Следует отметить, что Сращивание Нити не действует на Оковы, которые были утрачены во время Страдания или каким-либо другим “естественным” способом. Призрак может потратить пункт Воли для того, чтобы сделать воздействие Сращивания Нити постоянным, но только в том случае, если этот объект ранее относился к числу его Оков.

Применение данной способности стоит 2 пункта Пафоса и 1 пункт Воли.

♣♣♣♣♣ Договор Души

Призрак, владеющий этой способностью, может объявить душу смертного своей собственностью, если тот даст на это свое согласие. Обычно это происходит в форме контракта, когда смертный предлагает свою душу в обмен на помощь "с той стороны". Таким образом, до конца своей жизни этот человек становится Оковами для призрака. Если он умирает, то призрак тут же узнает об этом; кроме того, если этот смертный становится призраком, то связь между ним и Наблюдателем сохраняется.

Система: Игрок делает бросок Харизмы + Паутины (сложность равняется значению Воли объекта). В случае успеха объект воздействия становится Оковами на один пункт. Если после смерти этот человек становится призраком (а эта судьба ожидает большинство смертных), то он и Наблюдатель получают Страсть первого уровня, заключающуюся в обоюдной защите.

Использование этой способности стоит 5 пунктов Пафоса и 3 пункта Воли.

Ваяние (Скульпторы)

Не двигайтесь, потому что это действительно очень деликатная работа. Вы заплатили немало Пафоса за качество, и я лучший из тех, кого вы смогли бы найти. Итак, продолжим. Чудесно. Теперь постарайтесь, чтобы вам не оторвали эти крылья – не могу поручиться, что кто-либо другой сможет их восстановить.

Вещество, из которого состоят призраки, называется плазмой, и, в сущности своей, является гораздо более податливым, чем смертная плоть. Ваяние, которое так же иногда именуют "преображением душ", представляет собой способность, позволяющую изменять форму плазмы, придавая ей новый облик.

Призраки, которым известны секреты Ваяния, могут сделать плазму красивой, заставить ее мерцать или светиться, а также создать иллюзию жизни. Кроме того, они способны создавать из нее кошмары, которые едва способен представить себе человеческий разум. При помощи Пафоса, Ваяние превращает плазму в податливый материал, из которого можно вылепить удивительно прекрасные или отвратительные вещи.

Чем сложнее является задумка Скульптора, использующего Ваяние, тем больше времени занимает ее реализация. Скульптор может практически мгновенно оторвать кусок плазмы противника или же превратить свой кулак в дубинку, тогда как превращение призрака в изящную диванную подушку или полное преображение чьего-то Корпуса может занять минуты, если не часы.

Гильдия

В былые дни Гильдия Скульпторов представляла собой некоторое подобие международного дома красоты и моды. Основная часть времени Скульпторов была посвящена удовлетворению изысканных потребностей своих клиентов при помощи Ваяния, но, несмотря на это, они занимали далеко не последнее место среди Гильдий. Независимо от того, требовалось ли им превратить призрака в его идеальное подобие или же создать ужасное оружие из его Корпуса, Скульпторы утверждали, что способны выполнить любой заказ, создавая при этом настоящие произведения искусства.

Разумеется, мастера Ваяния так же считались лучшими воинами, шпионами и убийцами. Когда Скульпторы решили покинуть ряды бунтовщиков во время Великого Мятежа, недоверие к ним со стороны других призраков только возросло. Несмотря на то, что почти в любой Цитадели есть бывший Скульптор, который предоставляет свои услуги Стигии, каждый призрак, владеющий Ваянием, в эти дни находится под особенно пристальным присмотром.

Скульпторы крайне привержены своему искусству и питают навязчивое стремление к совершенству. К тому же, их Корпора становятся исключительно податливыми, в силу чего Скульпторы часто кажутся даже слишком совершенными. Иногда у двух или более Скульпторов, которые долгое время работали вместе, оказывается на удивление схожий облик.

Провал бросков

Провал бросков Ваяния может привести к появлению любого количества гротескных изъянов, которые будет не так-то легко исправить. Возможно, преображаемый призрак потеряет точки Внешности, а враг, на которого применяют

Расщепление, наоборот получит дополнительные уровни Корпуса. Любые нежелательные изменения внешнего облика или способностей призрака должны продолжаться около сцены, однако Рассказчик может позволить персонажу потратить пункт Воли, чтобы попытаться сразу же исправить негативные последствия неумелого преображения души.

Базовые способности

Свечение: При помощи этой способности призрак может заставить себя или кого-то другого светиться внутренним светом, цвет и яркость которого зависят от его пожеланий.

Система: Игрок делает бросок Харизмы + Ваяния по сложности 7. Количество успехов определяет количество сцен, на протяжении которых будет поддерживаться Свечение.

Использование данной способности требует затраты 1 пункта Пафоса.

Восстановление облика Смерти: Эта способность возвращает призраку его первоначальный облик, делая его таким, каким он был в момент снятия Оболочки.

Система: Игрок делает бросок Манипулирования + Ваяния. Сложность зависит от изменений, которые произошли с призраком после смерти (6, если они были незначительными, 8 в случае с умеренными изменениями, и 10 при условии радикальных изменений). Количество успехов указывает на то, насколько точным оказывается соответствие внешнего вида призрака его первоначальному облику.

Использование данной способности требует затраты 1 пункта Пафоса.

Чувство формы: Эта способность позволяет определить, использовалось ли Ваяние в отношении другого призрака, и если да, то каким именно образом.

Система: Игрок делает бросок Манипулирования + Ваяния (сложность равняется Ловкости + Ваянию того, кто ранее использовал Ваяние в отношении призрака). Количество полученной информации будет зависеть от количества набранных успехов, и, возможно, у Скульптора даже появятся идеи относительно первоначального облика преображенного призрака.

♣ Имитация

Первым искусством, которому обучают тех, кто постигает тайны Ваяния, является способность изменять свое лицо так, чтобы подражать кому-то другому. Это довольно легко сделать при наличии перед глазами воссоздаваемого лица, однако Имитацию можно применять и по памяти. Стоит отметить, что эта способность позволяет призраку изменить лишь свое лицо, а не весь Корпус.

Система: Игрок делает бросок Ловкости + Ваяния (5 сложность, если он видит лицо; 8 сложность, если он воспроизводит его по памяти). Если у призрака есть кожаная маска цели (смотрите описание искусства Расщепление ниже), то сложность опускается до 4. Чем больше было набрано успехов, тем сложнее будет распознать имитацию.

Использование данной способности требует затраты 1 пункта Пафоса.

♣♣ Лепка

Призрак может использовать Лепку для того, чтобы изменять свой Корпус в соответствии с возникающими желаниями и задачами. Он может отрастить себе новые

конечности, вырастить зазубренные клыки, дополнить свое тело новыми органами чувств, украсить себя какими-либо знаками или узорами, заставить части своего Корпуса светится или изменить их цвет. Тем не менее, единственным боевым применением Лепки является усиление зубов призрака, благодаря чему он сможет сильнее кусать своих противников. Помимо этого, призрак сохраняет свои первоначальные физические данные, вне зависимости от количества выращенных конечностей, для активного использования которых ему потребуется Боевое Изменение (смотрите описание этого искусства ниже).

Система: Призрак может применять Лепку как в отношении себя, так и в отношении других призраков. Игрок делает бросок Манипулирования + Ваяния по сложности 7. Количество успехов, которые необходимо набрать, определяет Рассказчик, в зависимости от цели, которую преследует Скульптор. Последствия Лепки являются постоянными (хотя их можно убрать при помощи той же Лепки). Следует отметить, что Лепка не может наносить урон, так как она всего лишь изменяет облик цели.

Использование данной способности требует затраты 1 пункта Пафоса, и, вдобавок к этому, цель теряет 1 уровень временного Корпуса.

Лепку так же можно использовать для восстановления аггравированного урона, так как призрак, применять Лепку, способен восстанавливать потерянные уровни Корпуса, попросту заращивая раны. Для этого Скульптор должен набрать один успех за каждый уровень аггравированного урона, который он хочет излечить. Подобное применение Лепки требует затраты 1 пункта Воли и 1 пункта Пафоса, а также расходует по 1 пункту Пафоса за каждый успех.

♣♣♣ Боевое Изменение

Эта способность позволяет призраку превращать свое конечности в оружие, а кожу – в броню. Любое созданное оружие автоматически может быть использовано каждым, кто знает как им пользоваться, тогда как броня обычно оказывается весьма жесткой и неудобной. Призрак просто превращает свою конечность в желаемый предмет вооружения, после чего усиливает его прочность. Таким же образом призрак может попробовать превратить свой Корпус в доспех, создав из него прочный панцирь с зеркальным отливом. Многие Скульпторы стараются сделать свои телесные арсеналы максимально изящными и уникальными, стремясь в то же время избежать потери практичности.

Система: Если игрок хочет создать оружие, ему понадобится сделать бросок Интеллекта + Ваяния (сложность равна Выносливости персонажа +3). Каждый успех предоставляет оружию дополнительный кубик урона в рукопашной схватке. Форма оружия обычно не имеет значения, хотя многие призраки предпочитают мечи, так как их легче использовать.

Чтобы создать броню, игрок должен сделать бросок Выносливости + Ваяния (сложность равна Силе персонажа +3). Каждый полученный успех добавляет один кубик к броску поглощения, но, в то же время, каждый успех после первого увеличивает сложность всех бросков, связанных с Ловкостью, на один пункт из-за негибкости брони.

Для использования Боевого Изменения требуется 3 пункта Пафоса. Призрак не может одновременно создать из своего Корпуса оружие и броню; для этого ему потребуется дважды воспользоваться данной способностью. Кроме того, призрак может использовать Боевое Изменение лишь в отношении самого себя; создание

военной экипировки для других Неупокоенных Мертвецов является одной из утраченных способностей ныне запрещенной Гильдии.

♣♣♣♣ Расщепление

Скульпторы, овладевшие этим искусством, могут отрывать куски от Корпора других призраков. Творческое использование Расщепления позволяет изуродовать, искалечить или расчленить другую душу любым подходящим образом, включая возможность отрезать лицо жертвы и хранить его в качестве сувенира. Подобные ужасные трофеи называют кожаными масками, и они могут быть весьма полезными при использовании Имитации.

Система: Персонаж, который использует Расщепление, должен прикоснуться к цели, сделав успешный бросок атаки. После этого, игрок делает бросок Силы + Ваяния (сложность равна Выносливость жертвы +3). Каждый успех наносит один кубик аггравированного урона плюс один еще кубик за каждый дополнительно израсходованный пункт Пафоса. Пять или более успехов означают, что призрак отрывает кусок Корпуса своего противника (лицо, руку, ногу или просто какой-то кусок плазмы).

Для использования Расщепления требуется 1 пункт Пафоса плюс те пункты, которые применяются для получения дополнительных кубиков урона. Каждое использование Расщепления дает персонажу 1 пункт временного Ангста.

♣♣♣♣♣Изменение Тела

Персонаж, обладающий этой способностью, способен превратить себя или кого-то другого практически во все, что угодно, начиная супермоделью и заканчивая книжным шкафом или шедевром современной скульптуры. Тем не менее, стоит помнить о том, что слишком сильное растяжение чьей-то плазмы представляет значительную угрозу; в силу этого, относительные размеры конечного результата должны приблизительно соответствовать первоначальным размерам призрака.

Система: Игрок делает бросок Сообразительности + Ваяния, сложность которого зависит от конечного результата, который он хочет получить. Принять форму масляной лужи довольно легко (сложность 5), тогда как воссоздать Анакреона Иерархии со всеми его регалиями будет гораздо сложнее (сложность 9). Призрак может изменить все свое тело лишь на ограниченный период времени (на одну сцену за каждый успех), после чего его Корпус вернется в нормальное состояние.

Использование этой способности стоит 4 пункта Пафоса. Если данное искусство насильно используется в отношении какого-то призрака (к примеру, чтобы превратить его в факел или что-то вроде этого), Скульптор также получает 2 пункта временного Ангста.

Гнев (Полтергейсты)

ААААаааааааа! Я вас напугал, не так ли?

Существует немало способов воздействовать на мир живых из Земель Теней. Гнев – это Арканос, который превращает силу воли призрака в кинетическую энергию. Все его уровни в той или иной степени характеризуются склонностью к жесткому или физическому воздействию, как, впрочем и те, кто их используют.

Гильдия

Гильдию Полтергейстов сложно было назвать Гильдией в традиционном понимании этого слова: ее представители были настолько беспокойными смутьянами, что с трудом могли общаться даже друг с другом. Отсутствие целостной структуры не позволяло им наладить нормальные отношения с другими Гильдиями и, к тому же, их услуги всегда пользовались достаточно ограниченным спросом. Лишь Мастеровые постоянно обращались к помощи Полтергейстов, используя их способности для создания Реликвий.

Именно поэтому Полтергейсты не слишком пострадали, когда Гильдии были запрещены. Они вернулись к своим обычным занятиям без каких-либо особых проблем, и в опасных частях Некрополей до сих пор можно беспрепятственно найти бывших представителей этой Гильдии, которые провоцируют драки и волнения. Они предпочитают ударное оружие, подобное булавам, и часто проводят время в компании своих товарищей по интересам из Гильдии Приведений.

Типичный Полтергейст имеет хорошо развитую мускулатуру и довольно отталкивающий и необычный внешний вид.

Провалы бросков

В случае провала броска, Гнев может ударить не по той цели или оказать не тот эффект, который ожидался. Призрак может вложить слишком много усилий в попытку воздействовать на Мир Живых, и потерять несколько пунктов Выносливости или Воли на одну сцену. Гораздо более неприятным последствием подобного провала (в особенности, если он оказывает значительное разрушительное воздействие на окружающий мир) может оказаться то, что он предоставит Тени большое количество Ангста.

Базовые способности

Прыжок ярости: Сфокусировав свои эмоции и волю на Землях Теней, призрак приобретает возможность совершать необычайно длинные прыжки.

Система: Игрок делает бросок Ловкости + Гнева со сложностью 6. Призрак может прибавить все полученные успехи к тем, которые уже были набраны им в ходе прыжка. Кроме того, эту способность можно использовать для того, чтобы изменить направление движения в Буре.

♣ Толчок

Эта базовая способность позволяет призраку манипулировать небольшими объектами в материальном мире. Призрак может передвигать лишь те объекты, которые не превышают размерами крышечку от бутылки, и только на небольшое расстояние. Это может быть полезно для того, чтобы привлечь внимание смертного или нажать небольшую кнопку.

Система: Игрок делает бросок Силы + Гнева.

Для использования этой способности требуется потратить 1 пункт Пафоса.

♣♣ Призрачная Хватка

Эта способность позволяет призраку сильнее воздействовать на Земли Плоти. Призрачную Хватку можно использовать лишь для того, чтобы приподнимать вещи, хотя сильный призрак может поднимать довольно большие вещи (а затем ронять их, к немалому своему удовольствию). Объект может быть поднят на довольно большую высоту прежде, чем призрак его отпустит.

Система: Игрок делает бросок Силы + Гнева. Количество набранных успехов указывает на то, какой вес сможет поднять призрак (смотрите раздел "Демонстрация Силы" на странице 393). Объекты можно только подымать, а не толкать, вращать или передвигать их каким-либо другим способом.

Для использования этой способности требуется потратить 2 пункта Пафоса.

♣♣♣ Удар Каменной Руки

Призрак призывает всю свою ярость и наносит удар через Саван, поражая противника при помощи необузданной силы. Эту способность также можно использовать в отношении различных объектов Подземного Мира, включая других призраков.

Система: Призрак делает бросок Силы + Гнева и за каждый успех цель получает урон в размере одного уровня Здоровья (или уровня Корпуса, если целью данного Арканоса является призрак).

Использование этой способности стоит 2 пункта Пафоса за каждый удар.

♣♣♣♣ Прикосновение Смерти

Призрак может манипулировать объектами материального мира. При помощи этой способности он может печатать, открывать окна и совершать любые другие действия, которые можно было бы осуществить только в том случае, если бы призрак был материален. Кроме того, призрак может начать пожар, вызвав огонь буквально из ниоткуда.

Система: Игрок делает бросок Ловкости + Гнева. Степень изящества допустимых действий и контроль над ними со стороны призрака зависят от количества набранных успехов. Прикосновение Смерти действует на протяжении одной минуты за каждый успех.

Для того, чтобы разжечь огонь, призрак делает бросок Силы + Гнева со сложностью 8. Температура огня и область возгорания зависят от количества набранных успехов.

Использование этой способности стоит 3 пункта Пафоса.

♣♣♣♣♣ Ввержение в Забвение

Эта ужасная способность позволяет призраку нанести кому-то или чему-то такой урон, что данный объект с немалой долей вероятности может отправиться в Забвение. Уничтоженные подобным образом материальные предметы исчезают в Забвении, если только они не были объектами Вселения со стороны какого-нибудь призрака (в этом случае они становятся Реликвиями). Использование этой способности в отношении каких-либо предметов или Реликвий в Землях Теней отправляет их прямиком в Забвение.

При помощи этой способности Полтергейст также может уничтожать призраков или смертных, отправляя их души в Забвение.

Система: Игрок делает бросок Силы + Гнева, сложность которого равняется значению местного Савана. Если способность применяется в отношении другого призрака, то сложность равняется Выносливости цели + 3. Каждый успех наносит один уровень аггравированного урона. Живые существа теряют Уровни Здоровья, однако, если они были убиты в результате применения данной способности, их души впадают в Разрушительное Страдание. Призрак, чей Корпус опускается до нуля, также немедленно впадает в Разрушительное Страдание.

Использование этой способности стоит 3 пункта Пафоса. Кроме того, призрак получает 2 пункта Ангста каждый раз, когда он использует ее.

Пандемониум (Привидения)

Посмотрите! Посмотрите на этих мечущихся в поисках безопасного места людишек! Кто сказал, что в хаосе нет красоты? Уххх!

Пандемониум является способностью привносить в окружающее пространство хаос, выпуская в мир смертных странные и жуткие вещи. Иногда этот Арканос называют Дикостью, и это название подразумевает, что он скорее вызывает определенные силы, а не контролирует их. Другие призраки обычно избегают мастеров Пандемониума, так как искажающее воздействие Дикости может с легкостью погрузить разум призрака в пучины безумия.

Мгла скрывает большую часть самых пугающих последствий применения этого Арканоса. Внезапно появляющийся туман, кровь, сочащаяся из-под дверей, стаи пауков и стремительно вращающиеся стрелки часов обычно вызывают у людей лишь панику или недоверие. Даже видеозаписи подобных происшествий ставятся под сомнение – ведь их так легко подделать…

Сложность всех бросков Пандемониума соответствует значению местного Савана, если не указано обратного. Большинство смертных не помнит подробностей применения этого Арканоса (смотрите таблицу Мглы на странице 381).

Гильдия

Во времена Гильдий лишь Полтергейсты постоянно общались с Привидениями. Две этих Гильдии работали вместе для того, чтобы изгонять смертных из зданий, которые их наняли "очистить". Разумеется, остальные Гильдии не слишком охотно общались с ненавидящими людей, полубезумными Привидениями. Складывалось впечатление, что использование Дикости искажало их разумы так же, как и реальность, и никто не мог быть уверен в том, что Привидения полностью контролируют себя или свои способности. После Великого Мятежа Полтергейсты и Привидения стали практически неразлучны, и другие призраки счастливы оставить их в милом обществе друг друга.

Привидения обычно ведут себя очень странно, быстро приобретая самые различные и необычные манеры (неуместное хихиканье, странная речь, слишком внимательное рассматривание левого уха собеседника и так далее). Многие из них носят длинные черные плащи, не только выступающие в качестве почетной эмблемы Гильдии, но и придающие Привидениям пущей театральности.

Провалы бросков

Провалы бросков Пандемониума как правило вызывают неожиданные и неприятные результаты, воздействуя именно на те вещи, которые призрак даже не хотел трогать. Они могут вызывать временный хаос в Землях Теней в непосредственной близости от призрака, а также похищать Пафос или Корпус призрака, не оказывая при этом какого-либо воздействия на Земли Плоти.

Базовые способности

Чувство хаоса: Тесная связь Привидения с хаосом и Тенью позволяет ему определить, не производятся ли неподалеку какие-то манипуляции с помощью

Пандемониума или Тени. Это способность особенно полезна для определения того, не находится ли смертный под воздействием Спектров.

Система: Игрок делает бросок Восприятия + Пандемониума со сложностью 7.

♣ Таинственность

Призрак может оказывать незначительное, но от этого не менее странное воздействие на одиночную цель. К примеру, объект воздействия может почувствовать, что ему становится холодно, у него поднимаются дыбом волосы или же на какое-то мгновение у него перед глазами появляются странные образы, напоминающие галлюцинации.

Система: Игрок делает бросок Харизмы + Пандемониума.

Использование этой способности стоит 1 пункт Пафоса.

♣♣ Дурман

Призрак может моментально ввести цель в замешательство, дезориентировав ее и заставив на время забыть, кто она и что делает.

Система: Игрок делает бросок Интеллекта + Пандемониума (сложность зависит от значения Воли цели). Воздействие Арканоса продолжается в течение одного раунда за каждый успех. Для того, чтобы мыслить ясно, жертве придется сделать бросок Интеллекта со сложностью 8. Эта способность воздействует как на смертных, так и на призраков.

Использование Дурмана стоит 1 пункт Пафоса.

♣♣♣ Темный Эфир

Призрак может искажать погодные или световые условия в пределах определенной территории. Он может радикально изменить температуру, вызвать туман или темноту, повлиять на уровень влажности или создать свечение наподобие огней святого Эльма.

Система: Игрок сообщает, какого именно результата он хочет добиться, после чего делает бросок Интеллекта + Пандемониума. Количество успехов определяет степень и продолжительность изменений. Пять успехов могут вызвать настолько сильные изменения, что присутствующие потеряют один уровень Здоровья или Корпуса (если, конечно же, этого захочет сам призрак). Тем не менее, это происходит достаточно редко – большинство Привидений использует эту способность для того, чтобы напугать, а не ранить.

Для успешного применения данной способности потребуется 2 пункта Пафоса. Вдобавок к этому, призрак получает1 пункт временного Ангста, если Темный Эфир используется для нанесения вреда живому существу.

♣♣♣♣ Дурной Юмор

Призрак может перемещать свой Корпус за Саван, проявляя его в виде различных зловредных субстанций или роев насекомых. Он может создавать стаи лягушек или саранчи, тучи ос или клубки змей, крыс или пауков. Кроме того, Привидение может создавать запекшуюся кровь, ошметки плоти, грязь, достаточно сильную кислоту и все остальное в этом же духе.

Система: Игрок должен сообщить Рассказчику, какого именно результата он хочет добиться, после чего произвести бросок Интеллекта + Пандемониума. Количество успехов определяет продолжительность и проработанность достигнутого эффекта. Субстанции или насекомые обычно исчезают после завершения сцены или даже ранее; тем не менее, время от времени они оставляют следы своего присутствия, особенно, если призрак набрал пять или более успехов. Любые едкие или вредоносные эффекты наносят один кубик урона за каждые два успеха.

Применение этой способности стоит 1 пункт Пафоса и 1 пункт Воли, и приносит призраку 1 пункт временного Ангста.

♣♣♣♣♣ Бег Времени

При помощи этой способности призрак может искажать время и пространство. Используя Бег Времени он может замедлять или ускорять ход времени, или же сделать так, чтобы обычный коридор оказался длиной с один шаг или целую лигу. Тем не менее, призрак не может обращать время вспять или создавать временные петли.

Система: Игрок описывает то, что он хочет предпринять, после чего делает бросок Интеллекта + Пандемониума. Количество успехов определяет степень серьезности изменений, которые происходят в непосредственной близости от него.

Каждый успех изменяет ход времени на один раунд. Например, если призрак набрал три успеха, он может растянуть действие, которое требует одного раунда, сразу на четыре. Аналогичным образом, он может ускорить действие, которые требует шести раундов, и завершить его за три. Эту способность можно использовать один раз за сцену (*Примечание*: Данная способность не увеличивает количество действий, которое персонаж может получить при помощи Дисциплины Стремительности, Ярости или воздействия Сферы Времени: при помощи этой способности это количество можно только уменьшать). Бег Времени также можно использовать и в Землях Теней (сложность 7).

Применение этой способности стоит 4 пункта Пафоса и 1 пункт Воли. Кроме того, сделав бросок Ловкости + Пандемониума со сложностью 7, призрак может сфокусировать эту способность на себе самом, получая по одному дополнительному действию в течение одного последующего раунда за каждый успех. В случае подобного применения данной способности, призраку придется потратить 2 пункта Пафоса и 1 пункт Воли, тогда как действовать она будет в течение одной сцены.

Фантазм (Песочные Человечки)

Вы удивлены? А не должны были бы. Разве во сне есть что-то невозможное? Идите сюда, присядьте под Дерево Часовщика и отхлебните жидкого солнечного света из фляги, стоящей рядом с вами. Представление в Склепе Снов начинается!

Фантазм – это Арканос грез. Призраки, овладевшие этим искусством, могут похищать души спящих смертных из их тел и посещать вместе с ними Земли Теней. Спящий будет помнить обо всех этих событиях как о смутном сне, но в самих его снах все будет достаточно реально.

Этот Арканос представляет собой отличный способ вовлечь смертных в дела призраков. Яркий сон может воодушевить или испугать человека, заставив его изменить свое поведение. Призрак может даже изменять отдельные элементы сна, наставляя или пугая свою аудиторию.

Спящие, которые оказались в Землях Теней, существуют там подобно призракам, но при этом их тела оказываются более прочными и материальными. Им можно навредить лишь при помощи специальных Артефактов или атак, которые наносят аггравированный урон призракам. Атакованные смертные возвращаются в свои тела и чаще всего просыпаются без каких-либо последствий. Лишь самые могущественные из Песочных Человечков могут ранить или убить смертного во сне.

Примечание: Применение искусства Фантазма может иметь как чудесные, так и ужасающие последствия, что, в свою очередь, напрямую влияет на стоимость использования данного Арканоса. За исключением Агона, любой из уровней Фантазма, который используется для того, чтобы навредить другой душе, приносит призраку один пункта Ангста. Разумеется, если эти же способности используются для исцеления или развлечения, то Песочный Человечек не получает Ангста; в силу этого, стоимость этого искусства зависит исключительно от намерений и целей того, кто его применяет.

Гильдия

Гильдия Песочных Человечков некогда была очень знаменита. Наполненные творческим пылом и любовью к драматизму, Песочные Человечки создавали из материи грез уникальные декорации и ставили великолепные постановки в театрах снов. Владыки Смерти и Анакреоны соревновались за право первыми насладиться их творениями, и владение Фантазмом считалось весьма престижным.

Когда Гильдии были распущены, Песочные Человечки сделали все возможное для того, чтобы сохранить свое искусство. Фантазм был для них не просто работой, а излюбленным занятием. И по сей день странствующие труппы Песочных Человечков показывают свои представления в различных некрополях Земель Мертвых, собирая истории и сплетни, к которым они питают особую привязанность.

Песочные Человечки носят паутинные, сияющие одежды, которые они сплетают из грез. Кроме того, их также можно отличить по излишне театральным манерам и поведению, которое нередко выглядит чересчур наигранным.

Провалы бросков

Провалы бросков Фантазма обычно имеют катастрофические последствия для спящего (если, конечно же, это не было основной задачей призрака). Создаваемые Песочным Человечком иллюзии могут выходить из-под его контроля, порождая в

некоторых случаях затяжные и повторяющиеся кошмары. Помимо этого, над Песочным Человечком вполне может захватить контроль Тень, следствием чего станут самые ужасающие мучения, которые только может вызвать к жизни ее извращенное воображение. Создание подобных опустошительных видений обычно увеличивает Ангст призрака.

Базовые способности

Чувство сна: Призрак может заглянуть в сон смертного или определить его цикл (ранний сон, глубокий сон или переходный).

Система: Призрак делает бросок Восприятия + Фантазма по сложности 6. Призрак может наблюдать за сном смертного в течение одного раунда за каждый успех.

♣ Элизия

Призрак способен осторожно извлечь душу спящего из тела, не причиняя ему какого-либо вреда. Как только душа покидает тело, Песочный Человечек может забрать ее с собой туда, куда пожелает.

Система: Игрок делает бросок Ловкости + Фантазма. Сложность зависит от текущего цикла сна цели: ранний сон (сложность 6), переходный сон (сложность 7), глубокий сон (сложность 8). Смертный будет находиться в этом состоянии в течение одной сцены за каждый успех. Кроме того, Элизию можно использовать в отношении человека, который смотрит телевизор или находится в состоянии любого другого гипнотического транса. Тем не менее, сложность в этом случае будет равняться 10 и цель подвергается ее воздействию на две сцены меньше (т. е. если призрак наберет один или два успеха, то Элизия просто не подействует).

Применение этой способности стоит один пункт Пафоса.

♣♣ Ясность

Призрак может изменять детали сна смертного. Допустим, он проник в сон, в котором спящий окружен крокодилами, плавающими в бассейне его отца. Призрак может убрать крокодилов или превратить их в акул, заставиться день смениться ночью или превратить бассейн в болото. Если он изменит достаточное количество деталей, то сможет превратить приятный сон в кошмар или же наоборот.

Система: Для начала Рассказчик определяет сложность, которая зависит от масштабности предполагаемых изменений. Затем игрок делает бросок Манипулирования + Фантазма; каждый выброшенный успех делает изменения более значительными и продолжительными.

Применение этой способности стоит два пункта Пафоса.

♣♣♣ Мечты о Сне

Призрак может погружать других призраков в сон, как если бы они снова были живы.

Система: В том случае, если способность используется в отношении объекта, который сам хочет этого, бросок не требуется. Если же данный уровень Арканоса применяется насильно, то игрок делает бросок Харизмы + Фантазма (сложность

равняется значению Воли цели). Цель может попытаться сопротивляться воздействию Фантазма, сделав противоположный бросок Интеллекта + Хитрости.

Применение этой способности стоит пункт один Пафоса.

♣♣♣♣ Фантасмагория

Призрак может превращать Пафос в иллюзии. Фантасмагория воздействует на все пять чувств, но ее продолжительность ограничена. Эти иллюзии окажутся материальными для других призраков только в том случае, если Песочный Человечек вложит в них Корпус. Если призрак Воплощается в Мире Живых, он также получает возможность создавать иллюзии в реальном мире.

Система: Игрок делает бросок Харизмы + Фантазма по сложности 6. Количество успехов, которое нужно набрать, определяет количество успехов на броске Восприятия + Бдительности, необходимых для того, чтобы распознать иллюзию, и количеству раундов, на протяжении которых она будет существовать. Призрак должен вложить хотя бы один уровень Корпуса в иллюзию для того, чтобы сделать ее достаточно материальной (и опасной). Количество уровней Корпуса, которое необходимо будет отнять у иллюзии с целью ее уничтожения, определяется тем, сколько уровней Корпуса вложил в нее Песочный Человечек. Игрок не может “лечить” иллюзию; в случае ее уничтожения ему потребуется создать новую иллюзию.

Если иллюзия применяется с целью нападения, то игрок должен сделать бросок Ловкости + Фантазма для атаки. Жертва может попробовать уклониться. Урон определяется броском Силы + Фантазма по сложности 7 и наносит один уровень поглощаемого урона за каждый успех.

Для активации Фантасмагории требуется три пункта Пафоса, плюс еще один за каждый раунд ее существования.

♣♣♣♣♣ Агон

Призрак может буквально вырвать душу смертного из его спящего тела. Это действие оказывается весьма болезненным и обычно крайне истощает спящего человека.

Система: Игрок делает бросок Силы + Фантазма по сложности 8. Количество успехов определяет количество сцен, в течение которых призрак может удерживать душу спящего. После пробуждения смертный теряет количество уровней Здоровья равное количеству сцен, в течение которых его удерживал Песочный Человечек. Он может сопротивляться призраку, сделав бросок Сообразительности + Хитрости по сложности 8, что может превратить использование этой способности в настоящую схватку. Провалы бросков с обеих сторон лучше оставить на усмотрение Рассказчика.

Для использования Агона требуется три пункта Пафоса, и Тень получает два пункта Ангста за каждое его применение. Провал броска обычно приносит ей еще больше Ангста.

Кукловодство (Кукловоды)

Хммм. Не говорите мне, что вы не помните, что значит быть теплым, чувствовать кровь, которая течет в вашем теле. О, я вижу что помните. Это чудесно, не так ли? Вы вновь сможете ощутить все это, и даже больше. Держать чье-то бьющееся сердце в своих руках или слышать, как ее любовник стонет в ваше ухо. Это никогда не надоедает…

Из всех тринадцати Великих Гильдий, Кукловоды больше всего пострадали от запрета Харона. Лишь Владыкам Смерти и их приближенным из числа служителей Иерархии было дозволено вселяться в смертных, овладевать их телами и напрямую воздействовать на них. Но, как и в случае со всеми запретными плодами, у Кукловодства нашлись свои приверженцы, готовые навлечь на себя гнев Иерархии, лишь бы только еще раз ощутить вкус Земель Плоти.

Призраки, вселяющиеся в живых существ, перестают быть частью Земель Теней и становятся неуязвимы к привычным опасностям этого места. Вместо этого, они получают урон, прямо пропорциональный урону, наносимому телу, которое они занимают. В большинстве случаев, Физические Атрибуты и Таланты тела заменяют соответствующие Черты призрака, если, конечно же, тот не берет тело под свой непосредственный контроль. Чаще всего, впрочем, Кукловод остается пассажиром, сидящим на заднем сиденье.

Большая часть аспектов Кукловодства требует особой Настройки на Партнера, посредством затраты Воли при использовании "Оседлания" (смотрите раздел “Настройка” на странице 213). С разрешения Рассказчика призрак может попытаться применить эти способности на смертном, на которого он не настроился, однако сложность броска при этом возрастет на 2 пункта (до максимума 10).

Гильдия

Гильдия Кукловодов никогда официально не была частью общества Стигии. Хотя даже великому Харону периодически приходилось прибегать к их услугами, он терпел Кукловодов в Стигии лишь из-за их связей с другими Гильдиями, а не в силу каких-либо присущих им достоинств. Их участие в восстании стало тем поводом, которого Стигия давно ожидала от Кукловодов, и поэтому после подавления Мятежа они оказались в числе одних из наиболее преследуемых Гильдий. В наши дни, Кукловоды стараются практиковать свое искусство как можно дальше от представителей Иерархии.

Многие Кукловоды испытывают особую симпатию к смертным, оберегая их от различных опасностей. Некоторые из них пытаются предотвращать войны среди живых и защищать своих любимых Быстрых. Разумеется, некоторые Кукловоды поступают с точностью до наоборот, считая, что смертные тела представляют собой чудесную забаву, благо их всегда можно использовать, а затем выбросить.

Очень часто Кукловоды, сами того не осознавая, демонстрируют странные манеры и привычки, которые они переняли у смертных, использовавшихся ими для Оседлания.

Провалы бросков

Провалы бросков Кукловодства могут запереть призрака в человеческом теле, не предоставляя ему, при этом, никакого контроля над ним. Кроме того, он может допустить оплошность во время долгого процесса Настройки, в силу чего тот увенчается неудачей, и Кукловоду придется начинать все сначала. В случае особенно серьезной ошибки, призрак может заставить человека сделать что-то совершенно противоположное тому, чего он от него хотел (например, выстрелить из пистолета или ввести неправильный код и поднять тревогу).

Базовые способности

Чувство Одержимости: Призрак может определить, использует ли другой призрак Оседлание в отношении цели или же Настраивается ли он на нее для применения Кукловодства.

Система: Игрок делает бросок Восприятия + Кукловодства по сложности 7, чтобы определить текущую одержимость, или по сложности 9 для распознания неясного узора, указывающего на существующую связь с Партнером.

♣ Оседлание

Оседлание представляет собой самую базовую способность Кукловодства. Она позволяет проникать в смертное тело и сливаться с ним на небольшой промежуток времени. Призрак не может контролировать человека при помощи этой способности, в силу чего тот действует полностью по своей воле. Тем не менее, для использования более высоких уровней Кукловодства требуется сперва успешно применить Оседлание.

Система: Для того, чтобы проникнуть в тело человека, призрак должен сделать бросок Ловкости + Кукловодства (сложность определяется значением Воли цели). Количество успехов указывает на то, сколько успехов должен набрать другой призрак для того, чтобы вытеснить из человеческого тела проникшего туда призрака.

♣♣ Случайное Движение

Используя эту способность, призрак может захватить непродолжительный контроль над рукой или ногой цели. Если использовать эту способность должным образом, то цель даже не заметит, что ей кто-то манипулирует.

Система: Призрак сперва должен успешно применить Оседлание в отношении цели, после чего сделать бросок Силы + Кукловодства (сложность определяется значением Воли цели). Жертва может сопротивляться воздействию, сделав бросок Воли. Чем больше успехов наберет призрак, тем более надежным будет его контроль.

Использование этой способности стоит 1 пункт Пафоса. Если жертва сопротивляется, то призрак также получает 1 пункт временного Ангста.

♣♣♣ Голос Хозяина

Призрак может ненадолго захватить контроль над голосовым аппаратом цели, заставляя ее говорить. Результатом этого оказывается странный голос, в котором присутствует тембр и акцент как цели, так и призрака.

Система: Игрок делает бросок Интеллекта + Кукловодства (сложность определяется значением Воли жертвы). Призрак может сказать одно слово за каждый успех.

Использование Голоса Хозяина стоит 1 пункт Пафоса и приносит призраку 1 пункт временного Ангста.

♣♣♣♣ Управление разумом

Эта способность позволяет призраку вселиться в кого-то без его ведома. В большинстве случаев это можно проделать только с Партнером. Цель продолжает оставаться в сознании, однако она находится в пассивном состоянии до момента завершения действия этой способности, и получает обратно контроль над своим телом лишь тогда, когда Кукловод отпустит ее. Жертва немедленно попытается найти рациональное объяснение своим действиям, и, в случае неудачи, может попытаться воспользоваться какой-то лечебной методикой или даже обратиться к психиатру. Любое ранение, которое получает цель, отнимает уровни Корпуса у Кукловода. В силу этого шоковая терапия вполне может изгнать призрака, но вряд ли сумеет навсегда оградить от него жертву.

Система: Призрак делает бросок Манипулирования + Кукловодства (сложность определяется значением Воли жертвы или же значением местного Савана, в зависимости от того, что окажется выше). Количество успехов Кукловода определяет количество сцен, на протяжении которых будет действовать данная способность. Цель может потратить пункт Воли для того, чтобы попытаться воспротивиться воздействию. В этом случае жертва делает противоположный бросок Воли против Манипулирования + Кукловодства призрака. Каждый успех отнимает у Кукловода возможность контролировать жертву в течение одной сцены.

Для использования этой способности требуется 4 пункта Пафоса и она приносит призраку 1 пункт временного Ангста.

♣♣♣♣♣ Уничтожение Души

После того, как Кукловод подготовит тело Партнера при помощи неоднократного применения Управления разумом, он сможет жить в нем полноценной жизнью. Личность цели пожирается Тенью Кукловода. Когда призрак покидает тело, оно впадает в кататонию и никак не реагирует на происходящее вокруг, будучи неспособным предпринимать какие-либо действия.

Система: После того, как призрак использует Управление Разумом в отношении Партнера достаточное количество раз (как минимум 10), игрок может сделать продолжительный бросок Силы + Кукловодства (сложность определяется значением Воли цели или значением местного Савана, в зависимости от того, что окажется выше). Когда призрак набирает количество успехов, равное значению Воли цели, он достигает желаемого результата. Любой провал броска обычно оказывает ужасное воздействие на Кукловода: он может немедленно погрузиться в Страдание или получить столько Ангста, что его Тень сразу же сможет сделать бросок Катарсиса.

Спустя две недели после уничтожения души цели, тело Партнера начинает медленно разлагаться. Через некоторое время оно становится совершенно бесполезным. В силу этого большинство призраков прибегает к этой способности лишь при крайней необходимости. Уничтожение Души не действует на сверхъестественных существ и его можно использовать лишь раз в месяц, в новолуние. Если попытка применения этой способности не принесла успеха, то призраку придется ждать еще один месяц для того, чтобы попытаться снова воспользоваться ею. С другой стороны, даже одного набранного успеха на первом броске окажется достаточно для того, чтобы

предоставить призраку возможность повторить попытку в любой момент, когда ему этого захочется.

Использование этой способности требует затраты 5 пунктов Пафоса и 2 пунктов Воли, и, вдобавок к этому, призрак получает количество пунктов Ангста, равное значению Воли жертвы.

Ростовщичество (Ростовщики)

Я рад, что мы смогли прийти к соглашению. Давайте скрепим сделку рукопожатием, и я предоставлю вам то, что вы хотите. В конце концов, у нас же честный бизнес, друг.

В смерти, как, впрочем, и в жизни, нет ничего бесплатного. Пафос – это главная денежная единица загробного мира, а Ростовщичество является Арканосом менял. Это искусство представляет собой деликатный деловой танец, результатом которого становится передача Пафоса и Корпуса от одного призрака другому. Те, кто владеют Ростовщичеством, могут выступать в качестве целителей, попрошаек, торговцев, вымогателей, а то и совмещать все эти занятия. Все зависит от того, насколько добропорядочный путь ведения бизнеса они изберут.

Ростовщичество предоставляет власть над энергией смерти, и потому в определенных кругах его адепты не пользуются особенным доверием. Многие считают, что источником этого Арканоса является Тень, и приводят в качестве доказательства классические истории о "сделках с дьяволом". На самом деле, они не так уж далеки от истины: слишком частое использование Ростовщичества может очень быстро увеличить значение Ангста призрака до нездоровых размеров. Если же Ростовщичество применяется в отношении Быстрых, то оно оказывается ничем иным как похищением жизни.

Призрак должен прикоснуться к цели, чтобы использовать Ростовщичество. Для воздействия на смертных, ему так же потребуются другие Арканои, подобные Кукловодству, Воплощению, Вселению или Фантазму. Другие призраки воспринимают похищение жизненной энергии в качестве ослепительного света, который постепенно начинает гаснуть по мере ее поглощения.

Гильдия

В дни своего расцвета Ростовщики были весьма уважаемой и влиятельной в политическом плане Гильдией. Даже невзирая на вполне закономерные опасения относительно своего будущего, Ростовщики выступили вместе с другими Гильдиями, когда Мастеровые начали восстание против Харона. Однако когда стало ясно, что эта попытка обречена на провал, Ростовщики резко изменили свою позицию, оставив представителей других Гильдий без столь необходимых им запасов Пафоса и Корпуса. Во многом именно это предательство привело к поражению восставших.

С тех самых пор Ростовщики проводят политику максимальной скрытности, стремясь защитить себя как от фанатичных стигийских патрулей, так и от мстительных представителей других Гильдий, которые продолжают негодовать по поводу их “вероломства”. И по сей день если кому-то быстро требуется получить некоторое количество Пафоса и Корпуса, то ему сперва придется обнаружить множество улик и ключей, которые проведут его по сложному и загадочному пути, в конце которого он сможет найти Ростовщика. Если за клиентом никто не следует и Ростовщик сочтет его достаточно надежным, их встреча состоится. Хотя это достаточно сильно ограничивает развитие бизнеса, Ростовщики утешают себя возможностью заламывать несусветную цену за свои услуги тем клиентам, чья судьба их не слишком-то беспокоит.

Ростовщики предпочитают использовать в своей речи точные количественные формулировки. Все они носят с собой какой-либо измерительный прибор, позволяющий им измерять баланс передаваемой энергии.

Провалы бросков

Провал броска Ростовщичества обращает процесс передачи вспять: если призрак крадет чей-то Корпус, он внезапно может обнаружить, что вместо этого передает свой Корпус цели. Если же он пытается лечить смертного, то может столкнуться с тем, что, наоборот, забирает у него Уровни Здоровья. Как бы то ни было, Рассказчик всегда может придумать иную форму колебания персонального энергетического баланса призрака.

Базовые способности

Оценка: Призрак может измерить приблизительное соотношение жизни и смерти внутри индивидуума. Тщательное изучение может предоставить некоторую информацию о значении его Выносливости, Здоровья или Корпуса. Раны отображаются в форме черных порезов на теле объекта, что позволяет наблюдателю оценить их тяжесть. Призрак также может воспринимать общую концентрацию жизненную энергию в пределах определенной территории.

Система: Игрок делает бросок Восприятия + Ростовщичества со сложностью 6. Чем больше успехов он набирает, тем более точной оказывается Оценка.

♣ Трансфер

Призрак может перемещать Пафос между собой и другим призраком. Он может передать свой Пафос цели или же похитить Пафос у своей жертвы. Эти перемещения всегда заметны посторонним призракам, которые воспринимают их как яркое сияние, окружающее призрака, который получает Пафос.

Система: Игрок должен сделать бросок Манипулирования + Ростовщичества. Если он передает кому-либо свой Пафос, то сложность броска равняется текущему значению Пафоса цели. Если же он крадет Пафос, то сложность равняется текущему значению Воли жертвы. Количество передающегося Пафоса равняется количеству набранных успехов.

Когда призрак похищает Пафос, он получает пункт временного Ангста.

♣♣ Благотворительный Траст

Вливая в смертного или призрака свой Корпус, призрак может излечивать раны. Эту способность можно использовать в отношении смертных даже без помощи других Арканои.

Система: Игрок делает бросок Выносливости + Ростовщичества. Сложность равняется текущему значению Корпуса или количеству уровней Здоровья цели. Призрак может передать один уровень Корпуса за каждый набранный успех.

Для использования этой способности требуется один пункт Пафоса.

♣♣♣ Досрочное Изъятие

Эта способность является полной противоположностью Благотворительного Траста и позволяет призраку похищать жизненную энергию цели с помощью одного лишь прикосновения.

Система: После того, как призрак прикасается к своей жертве, он делает бросок Манипулирования + Ростовщичества (сложность равняется значению Воли жертвы). Каждый успех похищает один уровень Корпуса или Здоровья: они отнимаются у жертвы и прибавляются Ростовщику. Призрак может использовать эту способность лишь до тех пор, пока не достигнет максимального значения своего Корпуса: если он абсолютно невредим, то ему будет некуда "поместить" украденный Корпус, если, конечно же, он не обладает способностью Валютный Курс (смотрите ниже).

Использование этой способности приносит призраку временный пункт Ангста.

♣♣♣♣ Валютный Курс

Любой призрак может переводить Пафос в уровни Корпуса (смотрите раздел "Исцеление" на странице 368). Тем не менее, призраки, которые владеют способностью Валютный Курс, могут производить обратный обмен, превращая свой Корпус в Пафос. Они могут преобразовывать свой собственный Корпус или же использовать эту способность в комбинации с Досрочным Изъятием (смотрите выше).

Система: Игрок делает бросок Интеллекта + Ростовщичества по сложности 6, и каждый набранный успех позволяет перевести один уровень Корпуса в Пафос. Для использования этой способности требуется один пункт Пафоса, что представляет собой некое подобие метафизического процента со сделки.

♣♣♣♣♣ Инвестирование

Эта способность позволяет призраку вливать свой Корпус и/или Пафос в Реликвию, сохраняя их для будущего использования. Призрак должен сфокусироваться на Реликвии, направляя и тщательно запечатывая в ней свою энергию. Это энергия будет доступна каждому, кому известен ключевой жест или кодовая фраза.

Система: Игрок тратит два пункта Пафоса, а затем называет количество Пафоса или Корпуса, которые он хочет инвестировать. После этого он делает бросок Интеллекта + Ростовщичества по сложности 7, и каждый набранный успех позволяет вложить один пункт энергии в Реликвию (хотя это количество не может превышать установленный лимит). Все избыточные пункты будут просто потеряны. Для того чтобы запечатать их в Реликвии, призрак должен потратить пункт Воли и назначить кодовую фразу или особый жест, который будет “высвобождать” сохраненные резервы. В одну Реликвию можно поместить только одну разновидность энергии. В частности, именно при помощи этой способности создаются и поддерживаются кристаллы душевного огня.

Страсти

У меня остаются лишь обрывочные воспоминания о том, как я спускаюсь по Диринг-авеню и перехожу на улицу Конгресса, направляясь к Речному кладбищу. Меня не покидает странное ощущение, заключающееся в том, что я замечаю ход времени и то, что преодолеваю расстояние, отделяющее меня от места назначения, но не могу ничего вспомнить четко или с какими-либо подробностями. Мои представления о времени и пространстве кажутся гораздо более расплывчатыми, неопределенными и хаотичными, чем тогда, когда я был жив.

По дороге я замечаю несколько других людей. Некоторые из них бросают на меня враждебные взгляды, после чего идут дальше, тогда как другие просто не обращают на мое появление никакого внимания, делая это сознательно, или же, как я предполагаю, потому, что они живы и не могут заметить меня.

В любом случае, я решаю, что пытаться заговорить с кем-то из этих людей будет бессмысленным, а то и опасным занятием. Старик убедил меня в том, что Земли Теней небезопасны, и я ощущаю присутствие угрозы так же отчетливо, как ощущаю - и вижу - дурные эмоции людей, мимо которых я прохожу. Я надеюсь, что если я не буду обращать на них внимание, то они не обратят свое внимание на меня.

Когда я добираюсь до кладбища, то с удивлением обнаруживаю, что Сара, женщина, которая некогда была моей женой, уже там. Испытывая странную отстраненность, я наблюдаю за тем, как она поднимается на холм, где расположена могила нашей дочери, сжав перед собой руки и склонив голову. Слезы стекают у нее по лицу, но гораздо явственнее я ощущаю темные волны эмоций, которые бурлят вокруг моей бывшей жены. Исходящие у нее из тела переменчивые лучи энергии пульсируют, и, когда я приближаюсь к ней, у меня складывается ощущение, что я в какой-то степени испытываю то же, что испытывает она, причем так, как никогда при жизни. Не понимая до конца, что здесь происходит, я пытаюсь впитать в себя это странное ощущение.

Только после того, как я вижу Сару, я начинаю понимать, как отличить живых от мертвых. Живые, включая даже тех немногих, которые выглядят так, будто бы они носят в себе какую-то глубоко засевшую болезнь, в моих глазах окружены облаком живительной энергии. Некоторые из них кажутся почти прозрачными. Мне не удается удержаться от смеха, когда я представляю их "призраками", живущими в этом мертвом мире.

Все мертвецы, которых я видел (и чем ближе я подходил к кладбищу, тем больше их представало у меня перед глазами) отличались болезненной, сероватой бледностью, которая не ограничивалась одним только безжизненным оттенком их кожи. Их сущности или то, что последователи Нью-Эйджа могли бы назвать "аурами", выглядят бледными и увядшими, как будто бы их запятнало отравляющее прикосновение Смерти. Их глаза кажутся пустыми и стеклянными, невидяще глядя вдаль.

Я следую за Сарой к могиле Карен, расположенной на вершине холма, и наблюдаю за тем, как моя жена опускается на колени перед могилой, глядя на отполированное розовое надгробие. Ее глаза мерцают, подобно ртути, в призрачном свете дня.

Я нахожу любопытным, что не ощущаю ни малейшей усталости, добравшись на кладбища, даже, невзирая на то, что, как мне известно, от школы до Речного кладбища около четырех миль. Тем не менее, как только я оказываюсь возле могилы дочери, я чувствую себя абсолютно выжатым как в физическом, так и эмоциональном плане.

Я с удивлением задумываюсь над тем, как я могу испытывать физическую усталость, если у меня больше нет тела. Все, что я чувствую и обдумываю, остается моими собственными эмоциями и мыслями, но у меня складывается впечатление, что погибнув и освободившись от телесных оков, я стал воспринимать их гораздо сильнее. Мой Корпус содрогается, когда я поднимаю руки и резко свожу их. Как бы сильно я ни сжимал их, я не могу избавиться от неприятного чувства отстраненности. Я едва ощущаю, как мои ладони прикасаются друг к другу. Создается впечатление, будто бы кто-то другой управляет моими руками, которые больше не принадлежат мне.

Сильные и противоречивые чувства едва не захлестывают меня, когда я вижу, как Сара наклоняется вперед и что-то шепчет. Ее слова, которые кажутся такими далекими и тихими, ускользают от моих ушей.

Меня охватывает печаль, но как бы сильно она ни сжимала мое сердце, мои глаза остаются сухими. Чувства бурлят внутри меня, и я не знаю, что я могу сделать для того, чтобы высвободить их.

Я так хочу протянуть руку и прикоснуться к Саре, но я боюсь даже пытаться, боюсь, что ореол энергии, окружающий ее, может навредить мне или ей.

“Сара...Сара,” - произношу я, приближаясь к ней и вытягивая вперед руку.

Когда моя рука приближается к телу моей жены, я вижу, как дрожат мои пальцы, но затем я замираю в безмолвном ужасе, понимая, что моя рука проходит сквозь Сару, как если бы ее тело было призрачным облаком дыма.

Я содрогаюсь от приступа ужаса и боли, когда вижу, что она поднимает голову и оглядывается по сторонам. Ее губы двигаются, и она что-то говорит, но, как и до этого, я почти не слышу ее.

“Да, Сара! Я здесь! Я стою прямо здесь, перед тобой!” - кричу я. – “Это я, Дэвид!”

Я чувствую себя таким одиноким и заброшенным, что с трудом сдерживаю крик ужаса. Знает ли она вообще, что со мной произошло? Сообщили ли ей уже, что я умер?

Тихий голосок у меня в голове шепчет, что она не может увидеть или услышать меня, но то, что она, кажется, реагирует на мои действия, дает мне хотя бы призрачную надежду на успех.

В этот момент Сара медленно поднимается и, нахмурившись, осматривает кладбище.

Я пытаюсь проследить за ее взглядом и вижу других призраков. Складывается впечатление, что большинство не обращает на нее ни малейшего внимания, но я замечаю, что некоторые из них смотрят в нашем направлении, как будто бы их привлекли наши эмоции. Взгляды, которые они бросают на нас, кажутся почти голодными.

Отчаянно желая привлечь внимание Сары, я бросаюсь вперед. Мой Корпус двигается ужасающе медленно, когда я тянусь к ней, отчаянно желая обнять ее, чтобы она поняла, что я собираюсь найти и защитить нашу дочь, если она до сих пор остается где-то в Землях Теней. Все вокруг кажется таким непривычным и чужим, как если бы я смотрел на окружающий мир через стеклянную стену, толщиной в несколько дюймов. Привычные предметы, включая даже линию горизонта, кажутся странно искаженными, и, внезапно, я испытываю сильное головокружение, из-за которого мне с трудом удается сохранить равновесие. Я снова чувствую, что начинаю падать куда-то назад, что мое тело ускользает у меня из-под контроля, проваливаясь в вакуум или пустоту.

“Пожалуйста, Сара! Выслушай меня...Посмотри на меня!” - кричу я, но даже для моих собственных ушей мой голос кажется не сильнее ветерка, которого вряд ли хватило бы для того, чтобы затушить одну-единственную свечу.

Испытывая невообразимую ранее муку, я наблюдаю за тем, как Сара вздрагивает, нервно осматривая кладбище. Затем она утирает выступившие слезы, и медленно начинает спускаться к машине.

Невыразимая печаль наполняет мое сердце, когда я следую за ней, продолжая кричать и тянуться к ней, пытаясь прикоснуться к ее руке. Я знаю, что это бесполезно, и, бросив последний, печальный взгляд на могилу Карен, она садится в машину и уезжает, оставив после себя только облако пыли.

Я остаюсь стоять в пятнистой тени дерева, чувствуя себя гораздо более опустошенным и одиноким, чем когда-либо до этого. Удаляющийся звук ее машины отражается в душном воздухе, подобно отдаленному грохоту барабанов. Как только машина Сары скрывается из виду, сильная и тупая боль внутри меня становится настолько сильной, что у меня возникает подсознательное желание попросту раствориться в ней...исчезнуть...отдаться Забвению.

Стоя в одиночестве на кладбище, глядя на пыль, опускающуюся на землю, подобно пологу снега, я падаю на землю и закрываю лицо руками.

Я бы заплакал, если бы только мог.

Глава Шестая: Тень

...И так я постепенно начал приближаться к истине, частичное осознание которой обрекло меня на столь ужасный конец: суть ее заключалась в том, что человек, в действительности, не является единым, но представляет собой объединение двух душ.
-Роберт Льюис Стивенсон,
Странная история Доктора Джекилла и Мистера Хайда

Личный Демон

В голове каждого призрака живет его самый заклятый враг. Хотя изначальная сущность призрака, Душа, является тем его обличьем, которое открыто миру, живущая в каждом Неупокоенном Мертвеце Тень неотрывно сопровождает его, стараясь исказить и осквернить каждое его достижение. Вне зависимости от того, называют ли ее шепотом, раздающимся во мраке, или злокозненным воплощением искушения и презрения, Тень призрака объединяет в себе всю злобу и эгоизм, живущие в его душе и обретающие голос, который вряд ли когда-либо удастся полностью заглушить.

Подобно тому, как Душа стремится следовать своим Страстям, Тень придерживается Темных Страстей, стремясь к их окончательной реализации. Если существование призрака поддерживается эмоциональной энергией, именуемой Пафосом, то его Тень питается полной противоположностью ему, которую принято называть Ангстом. Хотя Тень сложно назвать "злой" в традиционном понимании этого слова, ее поступки неизбежно приносят призраку страдания и несчастья. Будучи сочетанием классического фрейдистского "оно" и школьного хулигана, бесчинствующего на детской площадке, Тень, возможно, представляет собой самый неприятный элемент призрачного бытия. В конце концов, посторонние голоса, так или иначе, можно заглушить. Тем не менее, никто не может избежать голоса внутреннего искусителя.

Теневод

Хотя вы можете знать о темной стороне своего призрака, вы определенно не можете контролировать ее. Именно поэтому нелегкая обязанность отыгрыша Тени перекладывается на другого представителя вашей труппы, выступающего в качестве Теневода. Это позволяет добиться возникновения реальных конфликтов и споров между Тенью и Душой, не говоря уже о том, что извращенное восприятие Тенью тех или иных ситуаций нередко позволяет призраку заметить нечто, что могло ускользнуть от его глаз. В конце концов, было бы не так интересно, если бы голос, предлагающий эти соблазнительные дополнительные кубики, принадлежал бы вам же...

Помимо этого, подобное разделение абсолютно не означает того, что все веселье достанется вашему Теневоду. Подобно тому, как кто-то управляет темной стороной вашего персонажа, вы также контролируете Тень другого игрока. Это позволяет не только сбалансировать игру, но и создать ситуацию, при которой в происходящие в ходе игры события в любой отдельно взятый момент времени будет вовлечено максимальное количество игроков. Без Теневодства у вас вполне может возникнуть ситуация, когда Круг призраков разделится, после чего половина труппы будет сидеть за столом и печально наблюдать за тем, как веселится оставшаяся половина. Тем не

менее, благодаря наличию Теневодов даже те игроки, чьи персонажи, в данный момент, не вовлечены в происходящее, смогут оказывать значительное влияние на события, отыгрывая Тени действующих персонажей.

Лицо Тени

Кто знает, какое зло скрывается в сердцах людей...
-Ламонт Кранстон, также известный как Тень

Тень призрака представляет собой непримиримого и беспощадного врага, присущего каждому Неупокоенному, но, в то же время, остающегося уникальным и глубоко личным антагонистом. Будучи абсолютно эгоистичной в своих стремлениях, Тень воплощает в себе всю ту злобу, ненависть, жадность и тьму, которые являются частью каждого из нас. Тем не менее, все эти качества подвергаются очищению и дистилляции, обретая, в конечном счете, свой собственный разум. Тень эгоистично стремится к тому, чего желает, даже не пытаясь задумываться о том, что ее действия неминуемо увлекут в Пустоту не только Душу, но и ее саму. Более того, большинство Теней с большей радостью примет гибель, чем признает свои собственные ошибки.

Тем не менее, на пути к этой финальной цели у Тени есть другие задачи, которые она стремится выполнить: развращение и искажение Души с последующим ее подчинением при сопутствующих обстоятельствах, предание других призраков Забвению, распространение негативных эмоций, и ежеминутное препятствование целям призрака. Тень обладает немалыми резервами силы, которые она может предлагать Душе в моменты необходимости, но за эту помощь нередко приходится заплатить ужасную цену и призрак, который начинает рассчитывать на поддержку своей Тени, может столкнуться с тем, что окажется лишен ее в самое неудачное для этого время.

Тень представляет собой уникальную сущность, отличную от сущности Души, и многие из них даже берут себе отдельные имена. Она лишена угрызений совести или моральных ограничений, хотя, в случае необходимости, она может имитировать и первое, и второе. Помимо этого, большинство Теней имеет ярко выраженные садистские наклонности и некоторые из них даже отказываются от быстрой и легкой победы, чтобы только продлить агонию Души.

Создание Тени персонажа

Даже после окончания работы над Душой вашего героя, процесс создания персонажа нельзя назвать завершенным. Не стоит забывать о том, что Тень является такой же важной частью природы призрака, как и его Душа, в силу чего она заслуживает немалого внимания со стороны игрока. Если, в конечном счете, Теневоду окажется неинтересно отыгрывать вашу Тень или же вам не удастся добиться активного взаимодействия между Душой и Тенью, ваша игра будет лишена одной из тех черт, которые делают линейку **Призраков** уникальной.

Процесс создания Тени должен осуществляться совместно с Рассказчиком и, возможно, в присутствии вашего Теневода. Определить, насколько сильной является ваша темная сторона, не так уж легко, что делает помощь Рассказчика в уравновешивании Души и Тени воистину бесценной. Тем не менее, эта Тень все равно остается Тенью вашего персонажа, в силу чего вы по умолчанию знаете ее темные секреты лучше кого-либо другого.

Этап Первый: Архетип

Я тот, кто знает твои тайны
Я тот, кто любит тебя больше всех
Я – тринадцатый на банкете
Я – незваный гость.
Мариллион, Незваный гость

Для того чтобы создать убедительный образ Тени, вам, для начала, потребуется определиться с ее концепцией. Конечно же, вы можете просто взять концепцию своей Души и перевернуть ее с ног на голову, но, к сожалению, это срабатывает далеко не всегда, так как Тень обладает своей собственной личностью. Прелюдия персонажа нередко помогает составить приблизительное представление о том, какой Тенью ему суждено обзавестись, так как все те негативные черты, которые проявляются у него при жизни, фактически обретают жизнь в Подземном Мире.

Ниже приведено несколько существующих Архетипов Теней. Некоторые из них представляют собой вариации на тему Архетипов Душ, тогда как другие являются уникальными для темной стороны призрака. На самом деле, Натура Души и Тени призрака вполне могут совпадать: ничто не мешает им разделять одно и то же отношение к миру, пускай даже характеризующее различными точками зрения.

Примеры Архетипов

Ниже приведены описания некоторых из наиболее распространенных Архетипов Теней, хотя при этом игроки могут беспрепятственно видоизменять их или же создавать свои собственные Архетипы. В конце концов, тьма всегда отличалась удивительным разнообразием в подобных вещах.

Архетип Тени позволяет определить, каким именно образом Тень старается навредить Душе. К примеру, Тень, обладающая Архетипом Пиявка, будет ныть и упрашивать Душу помочь ей, чтобы добиться своей цели, тогда как Тень Чудовище будет действовать открыто, не собираясь скрывать свои намерения.

Насильник – Некогда подвергшаяся ужасным мучениям, эта несдержанная и завистливая Тень стремится передать свою боль окружающим ее призракам. Она внимательно отслеживает неудачи тех, кто оказывается поблизости, при первой же подходящей возможности высмеивая и оскорбляя их. Отчасти это делается с целью самоутверждения, но, в большинстве случаев, Насильник просто стремится причинить другим не меньшую боль, чем когда-то довелось испытать ему. Насильник часто стремится подвигнуть Душу на преследование невозможных и недостижимых целей, желая насладиться ее неизбежной неудачей, которая позволит ему насытиться последующим уничижением Души. Эта хаотичная и безумная Тень в любой момент готова наброситься на любой подходящий объект, включая ее самую любимую жертву: саму себя.

Когда Насильник захватывает власть над призраком, он начинает изливать на окружающих всю накопившуюся в нем желчь. Для этого ему подойдет любой повод, а если повода не окажется, то он с легкостью создаст его. Характерными признаками этой Тени является настойчивое желание подчинить себе других призраков, абсурдные требования, а так же словесные и физические издевательства. В конце концов, почему окружающий мир должен страдать меньше самого Насильника?

Директор – Спокойный и организованный Директор предпочитает расправляться со своими жертвами с точностью, которой не постыдились бы лучшие швейцарские часы. С холодной ненавистью он уничтожает защитные бастионы Души камень за камнем, получая невыразимое удовольствие от хирургической точности мучений, которые он причиняет. В поступках Директора нет ничего личного: он всего лишь восстанавливает статус кво, уничтожая все иллюзии, которые могла питать Душа относительно доброты, здравомыслия или любых других положительных качеств, которыми, в соответствии с ее собственными заблуждениями, она обладала.

Излюбленная тактика Директора заключается в исследовании сокровенных глубин разума Души с последующей каталогизацией каждой ее слабости, каждого болезненного воспоминания и каждого личностного недостатка, независимо от их истинной значимости. Директор предпочитает не разбазаривать собранные богатства, приберегая их для особых случаев. Когда связь Души с реальностью начинает слабеть, Директор всегда знает, куда именно стоит надавить, чтобы она неминуемо оказалась слишком близко к краю.

Захватывая власть над призраком, Директор отдает предпочтение продумыванию далеко идущих планов, рассчитанных на последующие успешные попытки доминирования, как, впрочем, и подготовке отвратительных, маленьких откровений, которые будут ожидать Душу через заранее отмеренные промежутки времени. Он также обожает вносить разброд в среду спутников призрака, делая едкие замечания, способные отравить любые дружеские отношения, которые ему удалось установить в бытность самим собой. Тот факт, что Директор обычно действует весьма аккуратно и точно, редко приносит сколько-нибудь значительное утешение.

Извращенец – Извращенец живет ради всего того, чего всегда стыдилась пожелать Душа. С наслаждением предающийся всем возможным порокам, Извращенец представляет собой воплощение незамутненной ненависти к самому себе. Он обожает цепляться к недостаткам призрака, выволакивая их на свет, чтобы выставить его на всеобщее посмешище. Извращенец всячески убеждает Душу совершить то, чего она всегда стыдилась, и чем больше она сопротивляется, тем более настойчивым он становится. Тем не менее, как только призрак сдается, Извращенец мгновенно преображается, начиная попрекать его тем, какой же он мерзкий, какими отвратительными выглядят его желания, и как же низко он ухитрился пасть. В то же время, это не мешает Извращенцу напоминать своей жертве о том, насколько приятными являются все эти извращения и как сладко будет вкусить их снова. Позор и отчуждение являются излюбленными инструментами Извращенца, и он готов прибегнуть к ним при первой же подходящей возможности.

Извращенец, захватывающий власть над Душой, представляет собой нечто отвратительное. Он извлекает из глубины подсознания призрака самые отвратительные желания и открывает их миру, оставляя его перед нелегкой задачей, связанной с необходимостью объяснять совершенные им действия после того, как власть Извращенца над ним окажется сброшенной. Конечно же, Извращенец испытывает не меньшее удовлетворение, выставляя на показ грязные маленькие секреты других Неупокоенных.

Пиявка – Истончая волю и нервы Души, подобно наждачной бумаге, Пиявка обычно добивается своего посредством нытья и выпрашивания, бесконечно выклянчивая что-то и регулярно устраивая истерики. Это настоящая черная дыра, поглощающая внимание и привязанность, так как, независимо от того, сколько времени призрак уделяет Пиявке, ей всегда остается мало. Сколько бы Душа не давала Пиявке, она всегда будет хотеть больше, и не успокоится до тех пор, пока все ее пожелания не окажутся удовлетворены. Конечно же, цена очередной уступки – а затем еще одной, и

еще, и еще – будет постоянно расти, неминуемо увлекая призрака в пучину Забвения. Будучи эгоистичной и инфантильной, Пиявка никогда не будет удовлетворена и после каждого раза, когда Душа предоставляет ей то, чего она хочет, призраку будет все сложнее и сложнее отказать Пиявке в дальнейшем.

Когда Пиявка захватывает власть над Душой, она пытается заставить окружающих выполнять ее желания, чтобы вытянуть из них все, что они могут предложить. Если ей представится подобная возможность, Пиявка высосет окружающих ее Неупокоенных досуха, после чего выбросит ненужные оболочки и отправится на поиски новых жертв. Пиявка искренне верит, что все принадлежащее другим существам в действительности должно принадлежать ей. Она заслужила весь мир на серебряном блюдечке, если не больше, и горе тому, кто попытается доказать Пиявке обратное.

Мученик – В мире Неупокоенных есть место благородному самопожертвованию, но то, что предлагает Мученик, правильней было бы назвать жалкой насмешкой над чужими подвигами. Постоянно требуя от призрака, чтобы тот пожертвовал собой, так как он способен перенести боль лучше кого-либо другого, Мученик обесценивает его веру и всячески раздувает огонек высокомерия, живущий в каждой Душе. Яростно убеждая Душу в том, что принесенная жертва послужит всеобщему благу, Мученик спустя несколько мгновений с наслаждением продемонстрирует ей, что ее боль не смогла изменить ничего и все эти страдания были напрасными. Тем не менее, это не мешает ему продолжать убеждать призрака пожертвовать собой ради других. В конце концов, все остальное – это просто жалкие отговорки, посредством которых тот пытается убедить себя выбрать более легкий путь.

Когда Мученик захватывает власть над Душой, он пытается поставить ее в такую ситуацию, в которой, вне зависимости от всех усилий, ей придется пожертвовать чем-то очень важным. Мученик старается привлечь как можно больше свидетелей, чтобы эта публичная жертва могла пристыдить других призраков и подтолкнуть их на столь же самоубийственные поступки.

Чудовище – Будучи ужасающе прямолинейным, Чудовище руководствуется только жадностью и желанием причинять боль. Если Чудовище чего-то хочет, оно потребует, чтобы призрак достал это. Если Чудовище ненавидит кого-то, оно прикажет призраку уничтожить его. Если он откажется, Чудовище попытается уничтожить и его, так как оно не терпит отказов. Чудовищу неведомы компромиссы или какие-либо исхищрения, и оно нередко скрывается по в головах самых изысканных и деликатных Неупокоенных Мертвецов.

Действия Чудовища, захватывающего власть над Душой, могут послужить прекрасной иллюстрацией грядущего бытия Спектром. Оно опустошает все, что оказывается у него на пути, отнимая то, что ему нравится, и уничтожая все остальное просто из чистой и незамутненной злобы. Жестокое и вульгарное Чудовище редко произносит нечто, выходящее за пределы отвратительной похабщины или непристойностей. В конце концов, зачем быть вежливым в отношениях с кем-либо, если они являются не более, чем препятствиями на пути, ведущему к наслаждению?

Родитель – Никто другой не может любить Душу крепче или искреннее Родителя. Никто другой не сможет позаботиться о ней, не говоря уже о том, чтобы сделать ее счастливой. Родитель даже принимает все маленькие недостатки призрака, которые он постоянно припоминает ему для того, чтобы доказать свою любовь, существующую вопреки этим практически бесконечным негативным качествам. Он защитит Душу от людей, которые не принимают близко к сердцу ее благополучие, и только он может решать, кто принадлежит к этой категории (обычно туда попадает каждый, с кем сближается Неупокоенный Мертвец). Призрак является его

излюбленным дитям, и потому вполне естественно, что Родитель хочет помочь ему принять эти тяжелые решения, а то и сделать их за него. Мать всегда знает лучше, даже если ее ребенок разбивает ей сердце тем, что никогда ее не слушает, и постоянно встречается с этими хулиганами-Ренегатами.

Когда Родитель захватывает контроль над призраком, он всячески старается уберечь его от развращающего или опасного (т.е. любого постороннего) влияния. Для этого он будет делать и говорить все для того, чтобы оттолкнуть тех, кто заботится о призраке, используя их недовольство и обиду в качестве дополнительного аргумента в пользу того, что, в действительности, они никогда не были его друзьями. Все это должно продемонстрировать то, что Родитель всегда прав и никто не может полюбить Душу так же сильно, как любит ее он.

Перфекционист – Перфекционист никогда не будет доволен Душой. Даже если призрак совершит семь невообразимых подвигов перед завтраком, он накричит на него за то, что он не совершил восьмой. Любая промашка может стать отправной точкой для получасовой тирады; любой недостаток может стать магнитом для ядовитого сарказма. Играя на неизбежных ошибках Души, Перфекционист вызывает у нее ненависть к самой себе и убивает веру в свои силы. Когда же уверенность призрака окажется окончательно сокрушена, Перфекционист будет просто счастлив подняться на сцену и показать ему, как нужно делать все правильно. Если у несчастного Неупокоенного Мертвеца есть хотя бы чуточка здравого смысла, он будет постоянно передавать ему бразды правления, чтобы только быть уверенным в том, что все будет сделано так, как надо. В конце концов, сам он явно неспособен справиться даже с самой незначительной проблемой.

Когда Перфекционист захватывает власть над призраком, он сосредотачивается на бесконечной критике всего, что попадается ему на глаза. Он также воспользуется любой возможностью для того, чтобы поставить Душу в такое положение, из которого она никак не сможет выбраться, после чего будет с наслаждением ожидать ее неминуемого краха. Тем не менее, у него, по крайней мере, нет любимчиков. Учитывая то, что все, кто его окружают, в равной степени несовершенны, Перфекционисту все равно, кто станет его очередной жертвой.

Энтузиаст – Энтузиаст всегда рад помочь Душе добиться невозможного. Он хочет, чтобы призрак считал его своим другом, которого всегда можно попросить о помощи. Конечно же, плата за помощь Энтузиаста всегда слишком высока, и если призрак не заплатит, он поможет ему просто так. Тем не менее, когда Душа начнет рассчитывать на него, Энтузиаст, рано или поздно, решит, что заслуживает большего, и бросит ее именно в тот момент, когда она больше всего будет нуждаться в нем.

Когда Энтузиаст захватывает контроль над призраком, он делает все для того, чтобы поставить Душу в такую ситуацию, в которой ей неизбежно понадобится его помощь. Чем быстрее Энтузиаст заставит призрака влезть в долги, тем радостнее он будет. И, в конце концов, недовольный Энтузиаст может быть очень неприятным...

Рационалист – Рационалист способен подобрать подходящие аргументы для любого неподходящего решения. Спокойно направляя Душу на путь, ведущий к Забвению, он предлагает широкий набор доводов и причин, в силу которых она должна верить ему. Рационалист готов в любой момент предложить призраку немало доказательств истинности своих утверждений, что делает все его аргументы такими разумными и обоснованными. Чем больше призрак спорит с ним, тем сильнее запутывается в паутине его логики и тем глупее чувствует себя. Рационалист чем-то напоминает Директора, но его действия лишены присущего тому личного интереса. С точки зрения Рационалиста, отправка Души в Забвение представляет собой всего лишь очередную интеллектуальную задачу, пускай даже не самую легкую.

Когда Рационалист захватывает власть над призраком, он сосредотачивается на точных и хорошо спланированных действиях, призванных привести его в Пустоту. Он постарается сокрушить далеко идущие планы Души и заменить их своими собственными, которые, на первый взгляд, кажутся действительно более удачными. Тем не менее, предложенные им действия будут систематически наживать призраку новых врагов или же уничтожать его друзей. В конце концов, какой смысл тратить время на борьбу с Забвением, если, в конечном счете, оно все равно победит? Рационалист просто старается сделать капитуляцию Души более результативной.

Этап Второй: Ангст

Подобно тому, как Пафос питает призрака, Ангст наполняет силой его Тень. Ангст призрака является мерилом того количества негативной эмоциональной энергии, которое он носит в себе. Ангст воплощает в себе страх, боль и одиночество призрака, и чем больше этих вредоносных энергий удерживает в себе Неупокоенный Мертвец, тем выше значение его Ангста. В свою очередь, сила Тени прямо пропорциональна значению Ангста призрака.

В начале игры постоянный Ангст призрака всегда должен оставаться ниже постоянного значения его Воли или же быть равным ему. Для того, чтобы определить начальное значение Ангста Тени, вы должны сделать бросок кубиков, количество которых равняется значению Воли призрака, по сложности 6. Количество набранных успехов определяет значение постоянного Ангста, с которым начинает игру призрак. В случае с данным броском, единицы не отменяют успехи, и каждый призрак должен начать игру как минимум с одним пунктом постоянного Ангста. Призраки, у которых не остается постоянного Ангста, сразу же Возносятся, что обычно делает вашу хронику очень короткой.

Как и в случае с Волей, Ангст может использоваться для того, чтобы получать автоматические успехи (тем не менее, это может делать только Тень). Тем не менее, в отличие от Воли, значение временного Ангста может превышать постоянное значение этой Черты, достигая максимума в десять пунктов. Когда временный Ангст призрака превышает его Волю, Тень может попытаться захватить власть над его Корпусом с помощью броска Катарсиса (смотрите страницу 278). В то же время, Тень может продолжать копить временный Ангст. Когда значение временного Ангста достигает 10, Тень сразу же получает пункт постоянного Ангста. После того, как значение постоянного Ангста достигает 10, Тень подчиняет себе Душу и призрак становится Спектром. Конечно же, его друзья могут заметить эту перемену далеко не сразу...

Обычно значение временного Ангста очень часто изменяется во время игры. Тени используют Ангст для того, чтобы применять особые способности, именуемые Шипами, и должны учитывать перспективу значительных затрат энергии в своей войне с Душой. С другой стороны, использование многих Арканои приводит к получению временного Ангста, и все Тени обладают Темными Страстями, которые также могут приносить пункты Ангста. Подсчетом временного Ангста и переводом его при необходимости в постоянный Ангст занимается Теневод. Кроме того, он же производит броски Катарсиса, когда для этого возникают подходящие обстоятельства. Призрак никогда не знает, насколько сильна, в тот или иной момент, его Тень; в конце концов, отсутствие всезнания является одной из тех вещей, которые делают жизнь интересной.

Этап Третий: Темные Страсти

Подобно тому, как обычный призрак обладает Страстями, его темная сторона наделена Темными Страстями. В сущности своей, они действуют также как обычные Страсти, но питают при этом не Душу, а Тень. Каждая Темная Страсть должна иметь такую же формулировку, как и обычная Страсть, включая краткое описание Страсти и ее основоположную эмоцию, записанную в скобках. Каждая Темная Страсть обладает значением, определяющим то, насколько сильной она является. К примеру, призрак, который был разочаровавшимся художником при жизни, может обзавестись Темной Страстью *Уничтожать произведения искусства, которые были лучше моих* (Зависть) 3. Темные Страсти нередко представляют собой полную противоположность обычным Страстям, заставляя Тень вредить тем, кого стремится защитить Душа, и так далее. С другой стороны, некоторые Темные Страсти могут сосуществовать с обычными Страстями, и многие из них вообще не связаны с другими Страстями призрака.

Хотя каждый призрак начинает игру всего с семью точками Темных Страстей, их количество может увеличиться с помощью свободных пунктов во время создания Тени.

Создание Темных Страстей

Одним из самых сложных аспектов создания Тени является выбор подходящих Темных Страстей. Во многих случаях вам достаточно будет взять обычные Страсти призрака и перевернуть их с ног на голову. Призрак, Страсть которого звучит как *Защитить мою жену* (Любовь) 5 вполне может обладать Темной Страстью *Уничтожить мою жену* (Ненависть) 4, отражающей как то, что его Душа сильнее Тени, так и то, что Тень обычно испытывает желания, прямо противоположные желаниям Души.

С другой стороны, не все Темные Страсти напрямую связаны с обычными Страстями. Темная Страсть, основанная на ненависти к себе, может, к примеру, выглядеть следующим образом: *Шагнуть в Нихиль* (Ненависть к себе) 2, тогда как Темная Страсть, основанная на Гневе, может звучать как *Вызывать случайные разрушения* (Гнев) 3. К числу других эмоций, нередко выступающих основой для Темных Страстей, относятся Зависть, Похоть, Извращенная любовь, Жадность, Ненависть и Страх.

Некоторые Темные Страсти могут основываться на том, чем занимается персонаж. К примеру, призрак, искушенный в Арканосе Аргос, может обладать Темной Страстью *Бросать людей в Буре* (Ненависть) 3. Мастеровой может обзавестись Темной Страстью, подобной *Перековать всех моих товарищей по Кругу* (Жадность) 3. В конце концов, важнее всего подобрать эмоцию, которую персонаж часто испытывает, но, в то же время, подавляет, и какое-то логичное действие, которое он может предпринимать в связи с этой эмоцией.

Этап Четвертый: Свободные пункты

После того, как основные этапы создания Тени оказываются пройденными, у вас все еще остается 10 свободных пунктов, благодаря которым вы можете придать завершенный вид личности и способностям вашей Тени. С помощью свободных пунктов вы можете повысить значение Ангста (как временное, так и постоянное), приобрести новые Темные Страсти или же усилить уже существующие, а также обзавестись особыми способностями Теней, которые называются Шипами. Постоянное значение Ангста никогда не может превышать постоянное значение Воли призрака в начале игры, но временное значение данной Черты может достигать девяти пунктов.

Кроме того, невзирая на возможность приобретения дополнительных точек Темных Страстей, общее их количество не должно превышать сумму значений обычных Страстей призрака.

Стоимость свободных пунктов
Постоянный Ангст – 5 пунктов за точку. Временный Ангст – 2 пункта за точку. Темные Страсти – 1 пункт за точку. Шипы – различное количество.

Шипы

Шипами называются определенные уникальные способности, доступные Теням призраков. Шипы могут варьироваться от незначительных трюков до могущественных сил, способных угрожать самому существованию призрака. Их использование находится в полном распоряжении Теневода. Тень также может использовать Шипы во время Катарсиса, если, конечно же, ей представится подобная возможность.

Престиж Спектров: 1 пункт/уровень – Многие Спектры могут общаться с Тенями призраков. Тени, обладающие этим Шипом, пользуются особым уважением Пожранных Тенью, которые относятся к ним соответствующим образом.

Темные Союзники: 1 пункт/уровень – Тень, обладающая Темными Союзниками, регулярно связывается и общается со Спектрами, и может обращаться к ним за помощью.

Порочная Реликвия: 1 пункт/уровень – Эта Реликвия присутствует только во время Катарсиса и количество вложенных в нее точек определяет ее силу. Порочная Реликвия остается у Тени, даже если была "утрачена" или "уничтожена". Порочная Реликвия всегда представляет определенную важность для призрака, даже если сам он не желает признавать это.

Дурная Слава: 1 пункт/уровень – Будучи аналогом Дополнения Воспоминания для Тени, Дурная Слава представляет собой мерило того, сколько страха и презрения призрак до сих пор вызывает у живущих. Подобно тому, как Душа может получать Пафос с помощью воспоминаний живых людей, Тень также может накапливать Ангст, обращаясь к человеческой памяти.

Каждый раз, когда призрак, Тень которого обладает этим Шипом, погружается в Дрему, Теневод бросает кубики, количество которых равняется количеству точек, вложенных в Дурную Славу. Сложность броска равняется 6 и каждый успех приносит Тени один пункт временного Ангста. Провалы отнимают у Тени временный Ангст и являются свидетельством того, что живущие, возможно, начали чаще вспоминать добрые поступки призрака...

Стоит отметить, что Тень не может взять больше пяти точек Дурной Славы, и призраку, решившемуся обзавестись этим Шипом, следует как следует задуматься о последствиях столь сильной ненависти со стороны живых.

Знак Смерти: 1-3 пункта – Знак Смерти является могущественной печатью Забвения, которая лежит на персонаже, и проявляется вне зависимости от всех его попыток скрыть ее. Каждый Знак является уникальным: у одного призрака он может принимать форму крыльев, состоящих из удушающего дыма, другой оставляет следы, наполненные морской водой в Землях Плоти, а третьего повсюду сопровождает запах склепа. Это Шип обычно делает призрака весьма запоминающейся личностью, что

имеет как свои преимущества, так и свои недостатки. Лишь потратив пункт Воли, призрак может отменить действие Знака Смерти на одну сцену.

Чем больше пунктов вкладывается в этот Шип, тем более заметным оказывается его воздействие. Знак Смерти на один пункт вряд ли будет сильно бросаться в глаза окружающим, тогда как в случае с тремя пунктами он может даже изменять действие Арканои призрака.

Теневые Черты: 2 пункта – Тень может приобрести одну точку в любом Атрибуте или Способности, но эти дополнительные точки будут доступны ей только во время Катарсиса. Этот Шип может приобретаться несколько раз, если Тень захочет потратить на него соответствующее количество свободных пунктов.

Аура Развращения: 2 пункта – Благодаря этому Шипу, Тень может влиять на то, как призрака воспринимают другие Неупокоенные, делая его присутствие неприятным для окружающих. В большинстве случае, влияние Ауры Развращения избегает каких-либо гротескных форм; вместо этого, она вселяет смутное беспокойство. В результате этого, Аура Развращения далеко не всегда оказывает мгновенное воздействие на взаимоотношения призрака с теми, кто его окружает; чаще всего, она всего лишь вызывает у них некоторый дискомфорт.

Если призрака окружает Аура Развращения, то сложность всех его социальных бросков повышается на 2 пункта. Этот Шип можно приобрести лишь единожды.

Теневой Зов: 2 пункта – Теневой Зов позволяет Тени призрака призвать Спектров, которые находятся неподалеку. Этот Шип может использоваться только тогда, когда призрак находится в Буре или же непосредственно над Нихилем, так как, в противном случае, его применение не возымеет какого-либо действия. Теневой Зов воспринимается призраком на подсознательном уровне в качестве пронзительного, резкого визга: со временем, большинство призраков начинает понимать, что он означает.

Для того, чтобы использовать Теневой Зов, Теневод тратит пункт временного Ангста и делает бросок своего постоянного Ангста (сложность 7). Количество успехов указывает на то, скольких Спектров ему удалось призвать, хотя непосредственные их разновидности определяются Рассказчиком.

Пакт Рока: 3 пункта – Данный Шип представляет собой апокрифичную сделку с Дьяволом. Если у призрака есть этот Шип, то он и его Тень могут заключить договор, в соответствии с которым Тень научит его соответствующему количеству уровней определенного Арканоса. В обмен на это, Тень получает несколько точек постоянного Ангста, количество которых равняется уровням Арканои, прописанным в договоре. Обе стороны должны согласиться с условиями договора, так как данная договоренность может быть только обоюдной и добровольной.

Знания, которые посредством этого Шипа предоставляет Тень призраку, происходят из обширного разума-улья Спектров, и не принадлежат непосредственно Тени. Лишь посредством этого Шипа Тень может получить доступ к этим знаниям, и только при условии того, что призрак сам соглашается заключить Пакт Рока. Во всех остальных случаях Тень не может обращаться к разуму-улью за подобной информацией.

Обман Света: 3 пункта – С помощью этого Шипа Тень слегка изменяет то, как Душа воспринимает ту или иную сцену. Во время использования Обмана Света (следует отметить, что за изменение каждой сцены тратится один пункт временного Ангста), Теневод должен сообщить Рассказчику, как именно призрак воспринимает происходящие события. После этого Рассказчик пересказывает их другому игроку.

Обман Света не ограничивается одним только зрением и может воздействовать на все остальные органы чувств. Тем не менее, в течение одной сцены воздействию может подвергаться только один орган чувств.

Неудача: 3 пункта – За каждый пункт временного Ангста, который использует Тень, обладающая данным Шипом, игрок, отыгрывающий Душу, должен перебросить один кубик (по выбору Теневода). Теневод объявляет об использовании Неудачи только после того, как был произведен первоначальный бросок.

Теневое Лицо: 3 пункта – С помощью этого Шипа, Тень может полностью изменить внешность Души, когда захватывает власть над призраком. Теневое Лицо позволяет Тени обзавестись отдельным обликом (но только одним), который может быть известен или же неизвестен товарищам призрака.

В случае затраты дополнительного свободного пункта, Тень получает возможность выбора между Теневым Лицом или первоначальным обликом призрака во время Катарсиса.

Отравленное Прикосновение: 4 пункта – Этот Шип превращает призрака в некое подобие Тифозной Мэри среди Неупокоенных. Подвергающийся воздействию Отравленного Прикосновения призрак начинает распространять Забвение одним движением руки.

Всякий раз, когда призрак, обладающий этим Шипом, прикасается к Корпусу другого призрака, он должен сделать бросок трех кубиков (сложность 6). Количество успехов равняется количеству пунктов временного Ангста, которое получает жертва. Тем не менее, жертва также может сделать бросок Воли (сложность 7), чтобы сопротивляться воздействию, и каждый набранный успех отменяет один из успехов призрака с Отравленным Прикосновением.

Призрак, обладающий этим Шипом, может потратить пункт Воли для того, чтобы избежать его воздействия в течение одной сцены.

Игра Теней: 5 пунктов – Этот Шип позволяет призраку, который использовал все свои действия в течение раунда, получить еще одно действие, но за отдельную плату. В случае соответствующего предложения со стороны Тени, призрак может осуществить дополнительное действие, но теряет при этом пункт временного Пафоса и получает пункт временного Ангста. Призрак не может просить Тень о дополнительном действии; решение относительно предоставления ему этого действия может принять только сам Теневод.

Хотя стоимость применения данного Шипа кажется обманчиво низкой, призрак, который привыкает полагаться на него, может очень быстро усилить свою Тень, а также оказаться в очень неприятной ситуации, когда дополнительное действие, на которое он рассчитывает в условиях кризиса, так и не будет предоставлено ему.

Прислужник Тени: 5 пунктов – Хотя Тень обычно скрывается в подсознании призрака, Прислужник Тени может выступать ее глазами, ушами и ногами. Будучи незначительным порождением Забвения, Прислужник Тени поддерживает постоянный контакт с Тенью и скармливает ей информацию и полезные советы. Прислужники Тени могут принимать любое обличье, но, вне зависимости от него, они обычно остаются безвредными и маленькими. В случае возможной угрозы, Прислужник Тени постарается скрыться; если же он подвергнется нападению, то незамедлительно нырнет в Бурю.

Если Прислужник Тени окажется уничтожен, то в течение недели его место займет другой. Тем не менее, этот Прислужник будет гораздо более осмотрительным в своих отношениях с Тенью, так как даже созданиям Забвения присущ инстинкт самосохранения. Большинство Прислужников Тени принимает облик ворон, крыс или других существ, питающихся падалью.

Ошибка по Фрейду: 5 пунктов – Потратив один пункт Ангста, Тень может заставить призрака совершить внезапное бессознательное действие или же откровенно произнести первое, что придет ему в голову. Ошибка по Фрейду может также использоваться для того, чтобы поместить непрошенную мысль в разум призрака. Для того, чтобы сопротивляться данному Шипу, призрак должен сделать бросок Воли (сложность 7). Если он сумеет набрать два успеха, ему удастся избежать неприятных последствий Ошибки.

Теневая Жизнь: 5 пунктов – Всякий раз, когда призрак, обладающий данным Шипом, погружается в Дрему, его Тень захватывает власть над Корпусом призрака, используя его в собственных целях. Это обычно приводит к бесконечной головной боли для Души, так как она постоянно будет сталкиваться с проблемами, создаваемыми ее Тенью, и призраками, которым она причинила зло. Конечно же, вся вина за поступки Тени будет, в большинстве случаев, возложена на Душу.

Призраки, обладающие этим Шипом, знают о том, что их Тени способны вести свою собственную жизнь, но у них нет никакой возможности узнать, что же именно они делают в это время.

При желании игрока, тот может вложить дополнительный свободный пункт в данный Шип, в результате чего его призрак даже не будет подозревать о том, что его Тень обладает собственной Теневой Жизнью.

Следует отметить, что игрок, а не Теневод, контролирует персонажа в период Теневой Жизни.

Дьявольский Вызов: 7 пунктов – Дьявольский Вызов представляет собой эмоциональный аналог "игры в цыпленка". Для использования этого Шипа, Теневод тратит определенное количество пунктов временного Ангста (они сразу же вычеркиваются) и записывает что-то, что необходимо осуществить Душе до конца игровой сессии. Сложность действия определяет его стоимость, и, если игрок считает ее чрезмерной, он может попросить Рассказчика уменьшить ее до более разумных пределов.

Сам Вызов представляет собой действие, которое Тень предлагает совершить Душе. Данное действие должно находиться в пределах разумного (к примеру, предложение "Прилюдно отсчитать Центуриона" будет приемлемым, чего нельзя сказать о варианте "Составить карту Лабиринта") и невыполнимый Вызов приведет к пустой трате вложенного в него Ангста. Если к концу сессии Душе не удастся ответить на брошенный Тенью Вызов, она теряет пункты временной Воли, равные количеству потраченных на Вызов пунктов Ангста.

Пример создания Тени

В темноте мелькают тени.
В темноте игра – реальна.
-Ричард Томпсон, Расстрелять огни

Архетипом Тени, который сразу же бросается в глаза Эннис, создающей Тень для Робина, является Перфекционист. Эта Тень воплощает в себе Натуру Критик, присущую Робину, но, при этом, она лишена каких-либо сомнений или сдерживающих факторов; в конце концов, незаурядный интеллект, выискивающий скрытые недостатки, с таким же успехом может неустанно постигать тайные страхи окружающих.

Для того, чтобы определить значение Ангста Робина, Джошуа бросает семь кубиков (их количество равняется значению Воли Робина). Учитывая то, что сложность броска равняется 6, он набирает пять успехов: в результате этого, Тень начинает игру с пятью пунктами постоянного Ангста. После этого, Эннис решает обсудить потенциальные Темные Страсти с Дэвидом, который собирается управлять Тенью Робина. Самой очевидной слабостью Робина является его паранойя, связанная с его отношениями со студентками. В силу этого, Эннис и Дэвид решают, что Тень сделает все для того, чтобы не только раскрыть всем тайну Робина (одновременно убеждая его в том, что он может и должен сохранить это в тайне), но и усилить его недовольство и разочарование, связанное с неумением держать себя в руках. Джошуа формулирует эту Страсть как *Уничтожить репутацию Робина в глазах живых людей* (Презрение к самому себе) и определяет ее значение, которое равняется 3. После этого Дэвид предлагает, что если Робин просто хочет продемонстрировать свое превосходство перед другими учеными, то Тень собирается зайти гораздо дальше и планирует попросту уничтожить всех возможных противников. Результатом этого становится Темная Страсть *Навредить конкурентам из числа ученых* (Ненависть), получающая значение 2. После некоторых размышлений, Эннис вкладывает два оставшихся пункта в Страсть *Уничтожить карьеру протеже Робина* (Зависть). В конце концов, с точки зрения Тени, то, что ученица Робина продолжает жить после его смерти, является абсолютно несправедливым.

Распределяя десять свободных пунктов, предназначенных для Черт Тени, Эннис для начала приобретает Шип, который называется Пактом Рока. Навязчивое желание Робина приобретать все новые и новые знания, делает его особенно уязвимым к воздействию этого Шипа. После этого она тратит еще три пункта на Шип Обман Света, зная, насколько сильно Робин полагается на свои психологические наблюдения. Затем Дэвид убеждает ее потратить еще два пункта на Темную Страсть, противостоящую стремлению Робина сохранить его любимую копию книги Холиншеда. Эннис соглашается с этим и записывает Темную Страсть *Уничтожить любимую книгу Робина* (Злоба), равную 2. Учитывая то, что у нее остается всего два пункта, Эннис решает купить Тени одну точку временного Ангста. На этом создание Тени Робина можно считать оконченным. Эннис, Дэвид и Джошуа продолжают обсуждать персонажа и Тень до тех пор каждый из них не убеждается в том, что хорошо представляет себе взаимодействие двух личностей, живущих в Робине, и доволен той ролью, которую ему суждено сыграть в дальнейшем.

Имя: Робин **Архетип:** Перфекционист
Теневод: Дэвид **Хроника:**

Преимущества

Шипы	**Ангст**	**Темные Страсти**	
Пакт Рока	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	*Уничтожить репутацию Робина в глазах живых людей* (Презрение к самому себе)	***
Обман Света	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	*Навредить конкурентам из числа ученых* (Ненависть)	**
	Воля Души	*Уничтожить карьеру протеже Робина* (Зависть).	**
	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	*Уничтожить любимую книгу Робина* (Злоба)	**

Ангст

Несчастные – верны: все чувства, ощущенья,

Вне чувства одного теряют их сердца.
У них в душе царит одна любовь навеки,
Как льются в океан сверкающие реки,
Так в ней теряется иных страстей волна;
Ее бездонная безбрежная глубина!
- Джордж Гордон, лорд Байрон, Скорбь Тассо

Ангст воплощает в себе тайную муку нереализованных страстей, внутренних сомнений, чувства вины и незавершенных дел – всего того, что, в сущности своей, приводит к появлению призрака. Это кошмар, витающий над страной грез, ненасытный червь пораженчества, уничтожающий надежды и желания, невообразимый рок, всегда стоящий за спиной призрака. Ангст представляет собой живое воплощение страхов призрака, которое всегда готово испортить ему вечеринку. Это негативная энергия, подталкивающая душу к самоуничтожению. Если Душа существует благодаря Воле, то Тень нуждается в Ангсте для того, чтобы реализовывать свои амбиции. В силу этого, Тень призрака всегда готова воспользоваться малейшей возможностью для приобретения Ангста.

В начале всего

Начальный Ангст призрака определяется во время создания его Тени. Полученное число указывает на количество постоянных пунктов Ангста, которыми обладает новый персонаж, а также позволяет определить приблизительную силу его Тени. В ходе игры, значение Ангста персонажа может увеличиваться или уменьшаться в зависимости от развития сюжета и действий персонажа (или же его Тени).

Существует две разновидности Ангста: временный и постоянный. В отличие от большинства Черт, значение временного Ангста Тени может превышать его постоянное значение, хотя при этом оно не может быть выше максимума в 10 пунктов. Когда Тени удается набрать 10 пунктов временного Ангста, она может обменять эти пункты на один пункт постоянного Ангста, тем самым увеличивая свою силу.

Игрок, отыгрывающий Душу призрака, никогда не должен знать наверняка, сколько пунктов Ангста осталось у его Тени. Их подсчетом занимается Рассказчик или же Теневод, отыгрывающий Тень призрака. Рассказчик может предоставлять игроку расплывчатые намеки на то, насколько сильной является его Тень, но при этом он не должен сообщать ему непосредственное значение ее Ангста. Это отражает неуверенность, сопровождающую нестойкое существование призрака на границе с Забвением и незнание того, насколько сильной, в действительности, является его темная сторона.

Силки для загнанной Души

Ангст символизирует силу Забвения, живущую в Душе призрака. Чем больше Ангста у персонажа, тем сильнее становится его Тень, и тем легче ей контролировать его действия. В силу того, что окончательной целью Тени является ничто иное, как уничтожение мерзкой Души, которая мешает ей реализовать все ее отвратительные желания, Тень сделает все для того, чтобы загнать Душу в такую ситуацию, которая с большой долей вероятности приведет к увеличению ее Ангста. Учитывая то, что Тень использует Ангст для осуществления своих планов, чем чаще ей удастся принудить

Душу к компромиссу, тем больше Ангста она получит и тем легче ей будет навязать Душе свою волю.

Страдание и Ангст

Призрак, которому удается пережить Разрушительное Страдание, может уменьшить свой временный Ангст в награду за хороший отыгрыш или хитроумное решение сложившейся ситуации. Это отражает растущую уверенность в себе и чувство облегчения, которое он испытывает, выходя победителем из ситуации, угрожавшей самому его существованию. В силу того, что призраки редко стремятся испытать Страдание, этот способ сложно назвать одним из наиболее распространенных способов избавиться от Ангста.

Получение Ангста

Постоянное мучение, сопряженное с существованием в Землях Теней, делает приобретение Ангста неизбежным, а возможности для этого – весьма многочисленными. Естественные условия существования призраков подразумевают постоянное присутствие внутреннего конфликта, и именно эта внутренняя война приводит к бесконечному увеличению Ангста. Призрак может получить Ангст одним из нескольких способов. Если не указано обратного, то приобретаемый Ангст является временным Ангстом, который остается у призрака до тех пор, пока не будет переведен в постоянные пункты Ангста или же тот не избавится от него.

Арканои: Использование определенных Арканои персонажем, которого контролирует Душа, автоматически приводит к получению временного или постоянного Ангста (смотрите Пятую Главу). К примеру, призрак, использующий Лесть (первый уровень Наказания), чтобы получить дополнительный кубик с помощью своей Тени, также получает пункт временного Ангста всякий раз, когда использует этот Арканос. Схожим образом, призрак, который использует Уничтожение Души (пятый уровень Кукловодства) для того, чтобы овладеть телом смертного, рискует сильно увеличить значение своего Ангста в силу бесчеловечной и эксплуататорской природы своих действий.

Примечание: Если Тень контролирует персонажа в момент использования данных Арканои, то Ангст, который обычно приобретается в результате этого, отнимается от текущего значения Ангста Тени.

Кубики Тени: В критических ситуациях, Тень призрака может предложить своей Душе дополнительные кубики для того, чтобы увеличить вероятность успешного совершения определенных действий. Каждый из этих кубиков Тени приносит один пункт временного Ангста. Тень может предложить призраку до пяти дополнительных кубиков для одного отдельно взятого броска.

Теневые Страсти: Когда Тень реализует свои собственные Страсти, это может привести к увеличению Ангста персонажа. Бросок, количество кубиков для которого равняется значению соответствующей Темной Страсти (сложность 7), позволяет Тени получить один пункт временного Ангста за каждый успех. К примеру, если у Тени Моргана есть Темная Страсть *Собрать как можно больше Реликвий* (Жадность), то когда Морган с несколько чрезмерной завистью косится на нож-Реликвию своего друга, Саши, Теневод Тени Моргана может сделать бросок Темной Страсти. Тем не менее, заметьте, что, в этом случае, Морган испытывает жадность по своей собственной воле, а не потому, что его принуждает к этому Тень.

Тень может также попытаться вызвать у Души эмоцию, которая выступает основой для одной из ее собственных Темных Страстей (сложность 9), получая по одному пункту временного Ангста за каждый успех. Если Тень Моргана, невзирая на сопротивление с его стороны, все же убеждает Моргана присвоить нож Саши, она может сделать соответствующий бросок своей Темной Страсти.

Решение Рассказчика: Значение Ангста персонажа также отображает идущую в его сердце борьбу с внешними и внутренними муками, вызванными его призрачным существованием. Подобную борьбу достаточно сложно отобразить технически, вне зависимости от того, насколько совершенная система правил используется для этого. Сцены отыгрыша, в которых персонаж противостоит сомнениям, страхам или внешним угрозам, могут привести к "награждению" персонажа пунктом временного Ангста, если Рассказчик сочтет это необходимым. Игрок также должен изъявить свое согласие с тем, что подобное повышение Ангста является уместным в данной ситуации, так как подобное решение принимается не в результате броска, а достигается на основе обоюдного согласия.

Утрата Ангста

Получить Ангст довольно легко; потерять его, зачастую, оказывается не в пример сложнее, хотя назвать это невозможной задачей также было бы неправильно. Существует немало способов, посредством которых Душа может избавиться от Ангста (обычно для этого требуется определенное усилие со стороны персонажа):

Провал броска во время доминирования Тени: Тени ненавидят неудачи. Провал на любом броске, произведенном персонажем, телом которого завладевает Тень, приводит к потере одного пункта временного Ангста за каждую единицу, оставшуюся после отмены всех успехов.

Наказание: Хотя некогда этот Арканос находился в исключительном владении Гильдии Искупителей, теперь он стал весьма распространенным и высоко ценится за то, что позволяет уменьшать Ангст. Тем не менее, если у персонажа нет Отрицания (пятого уровня Наказания), он не может использовать этот Арканос в отношении самого себя, и должен будет найти другого персонажа, способного осуществить соответствующие ритуалы или действия, необходимые для того, чтобы лишить его Тень определенного количества Ангста. В Землях Теней исповедь действительно помогает Душе.

Использование определенных Арканои персонажем, который контролируется Тенью: Некоторые Арканои автоматически повышают Ангст персонажа. Тем не менее, использование данных Арканои в те мгновения, когда призраком управляет Тень, наоборот приводит к потере такого же количества Ангста, которое в нормальных условиях должен был бы получить призрак. Аналогичным образом, если подконтрольный Тени персонаж терпит неудачу или проваливает любой бросок, связанный с Арканои, Ангст теряется, а не приобретается.

Примечание: Игрок не должен использовать соответствующие Арканои специально для того, чтобы избавиться подобным образом от Ангста. Рассказчику следует внимательно присматривать за тем, как подконтрольный Тени персонаж собирается использовать свои Арканои, чтобы убедиться в том, что он не собирается попросту уменьшить подобным образом значение своего Ангста.

Решение Рассказчика: Когда персонаж прикладывает серьезные усилия для того, чтобы избавиться от нежелательного Ангста, Рассказчик может уменьшить временное или постоянное значение Ангста призрака в награду за хороший отыгрыш. Тем не менее, подобная награда должна предоставляться довольно редко для того,

чтобы избежать преуменьшения сложности и важности избавления от Ангста. Как и обычно в ситуациях, которые не связаны с бросками кубиков, подобное решение должно приниматься по обоюдному согласию между игроком и Рассказчиком.

Следующие действия могут привести к получению призраком Ангста. В некоторых случаях совершение определенных действий автоматически приводит к повышению временного или постоянного значения Ангста. В других ситуациях все решается в зависимости от результата броска кубиков.

*Совершение поступка, который противоречит личному кодексу чести призрака или его представлениям о морали.

*Столкновение с ситуацией, которая вызывает чувство внутреннего замешательства или общей беспомощности.

*Неудачная попытка справиться с важной задачей.

*Бездействие в критический момент из-за нерешительности.

*Непреднамеренное уничтожение Оков.

*Потеря Страсти из-за долгого пренебрежения или равнодушия.

*Принятие решения, которое в дальнейшем оказывается катастрофическим.

*Использование Арканои, который приводят к увеличению Ангста.

Катарсис

Иногда Душа призрака недостаточно сильна для того, чтобы выдержать бесконечную битву со своими темными стремлениями, и не может справиться со стремлением к саморазрушению. Искушения Забвения многочисленны и разнообразны, и все они обещают даровать призраку освобождение от постоянных мучений, сопряженных с существованием в Землях Теней. Когда и без того неустойчивая связь призрака с его высшим "Я" (Душой) начинает слабеть, Тень беззастенчиво пользуется этим для того, чтобы получить преимущество.

Всякий раз, когда временное значение Ангста Тени превышает постоянное значение Воли Души, Тень может попытаться захватить власть над призраком. Если Тень добивается успеха, она начинает контролировать действия персонажа. Хотя игрок продолжает управлять своим персонажем, теперь он должен поступать в соответствии с природой и мотивацией Тени его призрака.

Бросок Катарсиса: Для того, чтобы захватить власть над призраком, Тени необходимо предварительно встретиться с Душой лицом к лицу. Тень тратит пункт временного Ангста и делает бросок, количество кубиков для которого равняется текущему значению ее временного Ангста (после изменения). Душа может попытаться воспротивиться этому, сделав бросок постоянной Воли и добавив к нему наличествующие у нее кубики Эйдолона (смотрите описание Дополнения Эйдолон на странице 201). Сложность обоих бросков равняется 6, и та сторона, которая набирает больше успехов, получает (или, в случае с Душой, сохраняет) власть над персонажем. Если Тени удается захватить власть над призраком, она может управлять его поступками в течение целой сцены, следующей за этим. После завершения сцены власть над призраком возвращается Душе.

В моменты своего доминирования, Тень может преследовать любые свои цели, не опасаясь вмешательства со стороны Души (обычной личности персонажа). Тень может реализовывать свои Темные Страсти и использовать Арканои Души, вдобавок к своим собственным Шипам. Ее действия не будут приносить Душе Пафос, хотя сама Тень может использовать уже наличествующий у Души Пафос для применения

различных Арканои. В то же время, она не может тратить Волю Души или же сделать так, чтобы Пафос персонажа опустился ниже единицы.

Когда Тень управляет призраком, она может попытаться сохранить свои действия в тайне от Души. Призрак может попытаться воспротивиться этому, сделав бросок Эйдолона по сложности 7, если, конечно же, у него еще осталась подобная возможность. Призраки, у которых нет этого Дополнения, или же которые уже использовали все свои кубики Эйдолона для данной сессии, не могут сопротивляться этому, и им (подобно всем тем призракам, которым не удалось добиться успеха на броске Эйдолона) предстоит в дальнейшем столкнуться с последствиями действий, совершенных их Тенями во время Катарсиса.

Рекомендация

Некоторые труппы могут захотеть, чтобы Теневод персонажа, подвергающегося Катарсису, продолжал принимать непосредственное участие в происходящем даже после того, как Тени удается захватить власть над призраком. В данном случае, рекомендуется, чтобы Теневод принял на себя обязанности подчиненной Тенью Души, отображая временно подавленную часть личности персонажа, пока основной игрок отыгрывает Тень.

Душа, представленная подобным образом, не может предлагать "кубики Души" или предпринимать еще какие-либо действия, помимо предоставления советов или высказывания собственного мнения. Тем не менее, это позволяет Теневоду продолжать принимать участие в происходящем – пускай даже в несколько ограниченной форме. Плюс к этому, опыт отыгрыша Души, даже с учетом того, что она оказывается в столь сложных условиях, поможет Теневоду лучше разобраться в природе персонажа, которого он пытается подчинить.

Тем не менее, стоит отметить, что это совсем необязательное правило и его использование рекомендуется только для опытных трупп, играющих по **Призракам**.

Теневодство

Вместе надо вот части, как сбрую,
несть, словно б целое было их суммой.
Сложно. Сажать меня только не вздумай
в сердце – я б вырос стремительней трав.
Но руку того, мой кто бог, подведу я:
Вот, это в собственной шкуре Исав.
-Райнер Мария Рильке, Сонеты Орфею (XVI)

Существование Тени служит живым олицетворением влечения Забвения, преследующего каждого призрака. Это постоянное искушение уступить своей внутренней тьме реализуется через Теневода, который управляет Тенью призрака независимо от игрока, контролирующего Душу. Именно конфликт между Душой и Тенью представляет собой суть игры **Призраков: Забвения**, предоставляя бесчисленные возможности для необычайно сильных впечатлений, связанных с Повествованием.

Обычно, во время игры по **Призракам**, игрок не только отыгрывает Душу своего персонажа, но и "ведет" Тень другого игрока. Отыгрыш Теневода накладывает

значительную ответственность на игрока, так как он, в сущности, разделяет с Рассказчиком часть его уникального права определять ход развития истории **Призраков**.

Отыгрыш Теневода

И женщина сказала,
Змей обманул меня, и я откусила.
-Книга Бытия 3:13

Подобно тому, как Душа преследует свои личные цели, ее Тень также обладает своими собственными задачами и интересами. В случае с большинством Теней они сводятся к уничтожению Души и окончательному слиянию с Забвением. У Тени есть немало средств, позволяющих ей добиться этой цели, но некоторые из них оказываются доступны ей только тогда, когда она завладевает телом призрака. Для этого Тени необходимо как-то ослабить Душу. Излюбленным методом большинства Теней является постепенное искушение Души, сопряженное с предоставлением ей советов и рекомендаций, которые способны завести ее в такую ситуацию, в которой Тень сможет получить необходимое преимущество. Создание этого завуалированного потока соблазнов является одной из самых важных обязанностей Теневода.

Обязанности

Для того, чтобы успешно выполнять обязанности Теневода, игрок должен быть знаком с Тенью, которую он контролирует, и, в меньшей степени, основными мотивами Души данного персонажа. Хотя Теневоду необязательно знать каждую деталь биографии героя, Тень которого он отыгрывает, у него должно, по крайней мере, присутствовать определенное знание ключевых мотивов призрака, Способностей, Арканои, Страстей и Оков. Лист персонажа Тени предоставляет Теневоду всю необходимую информацию о силах и способностях Тени, как, впрочем, и текущем значении ее Ангста. Когда в ходе игры значение Ангста Тени будет увеличиваться или уменьшаться, Теневод должен отмечать эти изменения на листе персонажа.

Помимо наблюдения за изменениями Ангста Тени, Теневод также должен отыгрывать роль искусителя, воплощающего в себе порочные желания и тягу к самоуничтожению, скрывающуюся в глубинах Души призрака.

В соответствующие игровые моменты, Теневод может объявить, что он пытается захватить власть над Душой посредством броска Катарсиса. Если этот бросок оказывается успешен и Тень захватывает власть над призраком, контроль над персонажем все равно остается в руках игрока, отыгрывающего Душу (а не Теневода). Тем не менее, игрок должен проследить за тем, чтобы его персонаж действовал в соответствии с природой Тени, даже если это означает то, что ему придется совершать поступки, на которые обычно не способна Душа. Хотя Теневод не контролирует Душу во время Катарсиса, Рассказчик может разрешить ему давать игроку советы относительно того, как лучше отыгрывать Тень. В конце концов, Теневод лучше кого-либо другого знаком с мотивами Тени. При этом Рассказчик может выступать в качестве посредника, что позволит ему проследить за тем, чтобы Теневод не использовал данную возможность с целью ослабления контроля отыгрывающего Душу игрока над действиями своего персонажа.

Вопрос доверия

Рекомендуется, чтобы в начале каждой сессии, игрок и Теневод тратили хотя бы несколько минут для того, чтобы обсудить персонажа, которого будет искушать Теневод. Некоторые игроки могут высказывать свое недовольство этим, опасаясь того, что, открывая тайны своего персонажа Теневоду, они также предоставляют персонажу, которого отыгрывает Теневод, незаслуженное преимущество в виде знания своих Страстей и Оков.

Хотя не слишком разборчивые игроки могут воспользоваться информацией, которую они различными путями (к примеру, в качестве Теневода) узнают о персонаже, и позволяют своим собственным персонажам использовать ее, игроки, занимающиеся **Призраками**, должны быть достаточно зрелыми для того, чтобы отделять свои знания от знаний персонажей, и доверять другим игрокам, зная, что те не будут прибегать к обману или "метагейму". Если вы доверяете другим игрокам, когда они утверждают, что честно бросают кубики и честно создают своих персонажей, вы также можете доверить им секреты своего персонажа.

Техники

Теневод взаимодействует с призраком, чью Тень он отыгрывает, высказывая во время игры рекомендации и предлагая советы или возможные действия, которые послужат собственным целям Тени, но, в то же время, выглядят так, будто бы могут поспособствовать достижению Душой ее целей.

В силу того, что Теневод, в большинстве случаев, также отыгрывает другого призрака (Тень которого, в свою очередь, контролируется другим игроком), ему стоит задуматься о том, чтобы использовать различные голоса или интонации для каждой из своих сущностей. К примеру, отыгрывая Тень он может говорить шепотом, что позволит другим игрокам четко определить, когда он говорит голосом Тени, а когда – своего собственного персонажа. Помимо этого, игрок так же может сделать или купить маску, представляющую собой Тень, так что когда Теневод захочет сказать что-то, он может просто закрыть лицо маской, подавая видимый знак своего текущего статуса.

Хотя Тень постоянно присутствует в глубине Души каждого призрака, она далеко не всегда активна. Иногда Тень просто наблюдает за действиями своей Души, ожидая подходящего момента, когда она сможет вступить в игру. Теневоду не требуется постоянно взаимодействовать с Душой Тени. На самом деле, постоянная бомбардировка советами и соблазнами может даже ослабить эффективность воздействия Тени, закаляя Душу в борьбе с ее темными сторонами. Наиболее эффективной Тенью является та, которая наносит удар без предупреждения, дожидаясь идеального момента для того, чтобы сделать Душе предложение от которого она не сможет отказаться.

Искушения

К сожалению, Теневоду иногда очень легко превысить свои полномочия. Когда "внутренний голос" Теневода становится настолько частым и громким, что мешает игроку, отыгрывающему Душу, участвовать в происходящем, от этого неизбежно страдает общая история. Кроме того, игрок, которому постоянно досаждает его Теневод, с немалой долей вероятности окажется недоволен игрой.

Линейка **Призраки: Забвение** является весьма многогранной игрой, которая требует активного взаимодействия со стороны каждого, кто принимает в ней участие. Не только Рассказчику стоит приготовиться к возможным проблемам, связанным с тем, что каждый игрок отыгрывает двойную роль (своего собственного призрака и Тени другого персонажа), но и игрокам стоит помнить о немалом потенциале для конфликтов, связанном с их своеобразной властью над персонажами других игроков.

В идеале, каждый игрок должен быть достаточно зрелым и разумным для того, чтобы осознавать всю необходимость равного участия всех игроков в проходящей игре. Умение остановиться, когда другой игрок (именно игрок, а не игровой персонаж) несколько устает от настойчивости Теневода, является особым навыком, овладение которым должно всячески поддерживаться Рассказчиком, так как именно он представляет собой залог успешной игры по **Призракам**. Иногда в ходе игры участникам оказывается сложно провести границу между игроком и его персонажем, но это разделение исключительно важно для любой хроники по **Призракам.**

Теневодам следует всегда помнить о том, что их комментарии в качестве Теней должны быть адресованы персонажу, чью Душу они контролируют – но не игроку, отыгрывающему этого персонажа. В противном случае, между игроками могут возникнуть личные конфликты, что приведет не только к прекращению игры, но и ухудшению отношений между ними. В силу того, что одной из главных тем **Призраков** является ужас, эта игра нередко затрагивает страхи, которые оказываются не в пример более близкими отдельным живым игрокам, чем их мертвым персонажам. Многие игроки создают своих персонажей, используя определенные аспекты своих собственных характеров. Нередко, игрок, испытывающий страх высоты, переносит его на лист своего персонажа. Когда персонаж противостоит своей Тени, он борется со своими подсознательными страхами. Если эти страхи отображают страхи игрока, Теневод может ненамеренно вызвать чувство беспокойства (или Ангста) у игрока, хотя, в действительности, он всего лишь хотел повлиять на его персонажа.

Ролевые игры должны приносить радость и доставлять удовольствие. Они также могут способствовать личностному росту по мере того, как игроки учатся справляться с необычными ситуациями или конфликтами в "безопасном" окружении, но они не предназначены для того, чтобы выступать в качестве групповой терапии. Всякий раз, когда игроку (не персонажу) кажется, что отношение его Теневода становится угрожающим и неприятным, он должен сообщить о своей проблеме Рассказчику и Теневоду. Если этого окажется недостаточно для того, чтобы Теневод несколько ослабил свое давление на Душу персонажа или изменил направление своих атак, Рассказчику стоит вмешаться и предпринять все необходимые меры.

Вопросы ответственности

Безликий страж вызывает у меня страх,
Я чувствую его шаги сквозь половицы пола,
и его присутствие пугает меня.
Он сообщает, что меня ждет изгнание.
-Питер Хаммилл, "Здесь не место для вошей"

Хотя у каждого игрока, принимающего участие в игре по **Призракам**, есть гораздо большие возможности для оказания воздействия на развитие истории, чем во многих других ролевых играх, основная ответственность за поддержание контроля над

игрой лежит на плечах Рассказчика. Это особенно важно в тех случаях, когда речь идет о злоупотреблении своим положением со стороны Теневода.

У Рассказчика есть немало инструментов и методов, посредством которых он может восстановить контроль над игрой, которая временно вырывается у него из рук. В игре по **Призракам**, где каждый игрок отыгрывает сразу двух персонажей, очень важную роль играют определенные стандарты поведения, препятствующие возникновению ситуаций, в которых игроки будут соревноваться друг с другом, активно толкаясь локтями. Просьба о том, чтобы все (включая Рассказчика) говорили по очереди, может стать началом долгого пути, который, в конечном счете, приведет к тому, что эта интересная игра не превратится в необузданный и бессмысленный хаос.

Помимо этого, очень важно, чтобы все участники игры по **Призракам** понимали, что они (через своих персонажей) принимают участие в создании общей истории, и эта история сама по себе образует рамки, в которых осуществляется взаимодействие персонажей друг с другом, Тенями и другими персонажами Рассказчика, которых им суждено встретить на своем пути. В лучшем из возможных миров, Рассказчик и его игроки без труда могут согласовать общую структуру истории, после чего справедливо распределить роли и обязанности, не забывая, в то же время, о драматической и эмоциональной составляющей происходящего. Если у вас все выйдет так, как нужно то, в конечном счете, вы получите уникальную возможность совместить обязанности зрителя и актера, получив немалое удовольствие от каждой из этих ролей.

Что стоит, и чего не стоит делать Тени

-Старайтесь не раздражать игрока, Тень которого вы контролируете. В конце концов, вы "затеняете" персонажа, а не игрока.

-Старайтесь осмотрительно использовать возможности для искушения. Вместо того, чтобы слепо бомбардировать вашу Душу наиболее распространенными соблазнами, постарайтесь обнаружить ее слабые места, и использовать их в нужный момент.

-Не отыгрывайте Тень за счет вашего собственного персонажа-призрака. Если ваши действия в качестве Теневода занимают больше четверти вашего игрового времени, это значит, что вы уделяете слишком мало внимания своему основному персонажу.

-Никто не любит, когда его достают или сбивают с толку. Постарайтесь сделать так, чтобы ваши действия не вызывали дискомфорт у игрока, отыгрывающего Душу вашей Тени.

-Если у игрока, Тень которого вы контролируете, есть определенные проблемы, связанные с какими-то фобиями или отдельно взятыми темами, постарайтесь избегать их во время Теневодства. Портить игру другому игроку – это не самая лучшая идея.

-Помните, что Тень, которую вы отыгрываете, является маленькой частью большой игры, и попытайтесь направить ваши действия на усиление драматичность происходящего и получения удовольствия от игры вами и другими игроками.

-Не забывайте об отличиях между голосом вашего персонажа и голосом вашей Тени во время игры.

-Помните, что игрок, отыгрывающий Душу призрака, контролирует своего персонажа вне зависимости от того, доминирует ли Тень или Душа. Вы не сможете отыгрывать чужого персонажа просто потому, что отыгрываете его Тень.

-Постарайтесь сделать заявления и поступки вашей Тени не только эффективными, но и интересными. Не забывайте о том, что за вами всегда следят чужие глаза.

Затенение Тени

Когда Теневод превышает свои полномочия или же начинает вызывать дискомфорт у игрока, отыгрывающего персонажа, Тенью которого тот занимается, другого игрока или Рассказчика, Рассказчику следует предпринять определенные шаги, чтобы поставить его на место.

Для начала Рассказчик может сообщить игроку о том, что он создает проблемы. В случае наличия подобной возможности ему стоит сделать это наедине с игроком, чтобы не причинять никому неудобства. В том случае, если данный шаг не решает проблему, Рассказчик может сделать публичное (но вежливое) замечание чрезмерно активному Теневоду, суть которого заключается в том, что тому стоит несколько поумерить свой пыл. Для того, чтобы несколько приструнить тех, кто злоупотребляет своим положением во время хроник, или же может сделать это в будущем, Рассказчик может напомнить всей труппе о том, что история в основном повествует о призраках, а не их Тенях. Помимо этого, установление ограничений на количество попыток воздействия на Душу в ходе одной сессии, также способно угомонить чрезмерно разговорчивую Тень и сделать ее более разборчивой.

Если все остальные средства не решают проблему и Теневод не желает или не может изменить свое поведение, Рассказчик может сообщить ему о том, что, на некоторое время, игроку придется передать ему управление Тенью, за которую он отвечал. Это станет дополнительной ношей для Рассказчика, но, в конечном счете, может оказаться гораздо более разумным и рациональным, нежели попытки справиться с последствиями хронического раздражения, которое вызывает у труппы один из игроков.

Помимо этого, Рассказчик может попытаться исправить поведение игрока в контексте игры, сохраняя темп развития истории и, в то же время, решая возникшие проблемы. Решения из разряда: "Постоянная болтовня твоей Тени вызвала у тебя настолько сильное раздражение, что сложность сопротивления всем ее попыткам подчинить себе твою Душу опустилась до 3!" могут стать достаточно неплохим намеком для Теневода, указывающим на крайнюю непродуктивность его фанатизма. Отвлечение проблемного Теневода посредством вовлечения его собственного призрака в опасную ситуацию также может положить конец назойливым комментариям с заднего сидения. Тем не менее, если Рассказчик выбирает данный путь, ему следует проследить за тем, чтобы дурное поведение Теневода не оказалось вознаграждено дополнительным вниманием по отношению к игроку. Появление персонажа Рассказчика, применяющего в отношении беспокойной Тени Арканос Наказание, также способно ослабить ее настолько, что этого хватит для того, чтобы восстановить контроль над Тенью (и Теневодом).

Если ни одна из этих рекомендаций не работает и Теневод продолжает представлять собой проблему, Рассказчик может просто запретить Теневодство как таковое. Хотя это может нанести сильный удар по внутреннему конфликту, представляющему исключительную важность для полноценного отображения посмертного существования, данный вариант может стать единственным способом, который позволит спасти игру от разбушевавшихся Теней.

Рассказчик также может обдумать идею проведения групповой дискуссии за пределами игровой сессии, которая будет посвящена тому, как правильно отыгрывать Тени. Во время подобной встречи, любые проблемы, существующие между игроками, могут обсуждаться открыто. Иногда другие игроки, особенно, если у них есть определенный опыт проведения игр Повествования, могут дать ценный совет запутавшемуся Рассказчику.

Эйдолон и Тень

Призраки, обладающие Дополнением Эйдолон, получают дополнительное преимущество в борьбе с попытками их Теней захватить над ними контроль. Эйдолон воплощает Душу в чистейшей ее форме, будучи отражением всех добродетелей и высших стремлений, присущих призраку. В результате этого, ему не требуется отдельная личность или лист персонажа, и, в большинстве случаев, он избегает прямых контактов с Душой призрака. Тем не менее, Эйдолон выступает несокрушимым бастионом, уверенно отражающим атаки Тени и выступающим в качестве духовного ориентира Души и антитезиса Тени.

Из-за того, что призраки являются некогда живыми сущностями, чье несовершенство обрекает их на унылое существование в Землях Теней, присутствие Эйдолона не так-то легко заметить. Из-за этого данное Дополнение обладает достаточно серьезными ограничениями: в ходе игры призрак, обладающий им, может использовать каждую точку в этом Дополнении для того, чтобы добавить

дополнительный кубик к броску, призванному воспрепятствовать захвату контроля над ним Тенью, но только один раз за сессию.

При определенных обстоятельствах Рассказчик может захотеть персонофицировать Эйдолона, позволив этому неуловимому аспекту личности призрака "появиться" на несколько мгновений перед Душой. Если призрак особенно успешно сопротивлялся искушениям Тени, это проявление его высшей сущности может стать наградой за хороший отыгрыш, а также поспособствовать драматизму истории.

Значительные достижения на пути к Вознесению также могут быть отмечены встречей призрака и его Эйдолона. Тем не менее, подобное событие вряд ли останется незамеченным Тенью призрака, которые удвоит свои усилия для того, чтобы вернуть себе утраченные позиции, начав новую атаку на Душу Неупокоенного.

Отыгрыш Тени

Меня не изгонят из моего тела...
Я не собираюсь меняться телами с этим
проклятым личом из сумасшедшего дома.
-Г.Ф. Лавкрафт "Вещь на пороге"

Главной задачей Теневода является искушение Души, в результате которого она полностью передаст контроль над призраком Тени, что приведет к тому, что игрок Души должен будет отыгрывать своего худшего врага – управляемого Тенью персонажа. Это происходит в тех случаях, когда Душа терпит неудачу на броске Катарсиса. Хотя большинство игроков всячески старается избежать этой ситуации, они должны хорошо представлять себе хитрости, к которым, скорее всего, будут прибегать их Тени.

Арсенал Тени

Темные Страсти: В те моменты, когда Тень завладевает телом призрака, она может воспользоваться своим положением для того, чтобы склонить чашу весов в свою пользу и попытаться реализовать некоторые из своих целей. Подобно тому, как реализация Страстей позволяет призраку увеличивать Пафос, Тень может увеличить значение Ангста посредством осуществления своих Темных Страстей.

Эмоции, которые питают Тень, зачастую являются извращенными подобиями высоких чувств призрака. Вместо любви, жалости, надежды или верности, Тень стремится отдаться ненависти, презрению, отчаянию и предательству. Иногда, тем не менее, Темные Страсти представляют собой далеко не самые худшие эмоции, которые, в то же время, постоянно подавляются душой. Страх, чувство вины и тревога (отличные при этом от Ангста) являются примерами часто подавляемых Страстей, которые активно льют воду на мельницу Тени.

Каждая Темная Страсть обладает своим собственным проявлением, которое, нередко, связано со Страстями Души или же является полной противоположностью им. К примеру, призрак, который стремится защитить выживших членов своей семьи, может обзавестись Тенью, которая будет стремится всячески навредить им. Некоторые Темные Страсти, тем не менее, никак не связаны с мотивами и целями Души. Тень вполне может стремиться навредить людям, даже если Душа не питает особого желания защищать их.

Шипы: Определенные Шипы предоставляют Тени бесчисленные возможности для воздействия на окружающий ее мир. Тень, которая обладает Теневым Лицом, Дурной Славой, Теневым Зовом, Порочной Реликвией или другими Шипами, предоставляющими ей дополнительные способности или силы, без труда может использовать их после того, как завладеет телом призрака. Некоторые Шипы могут использоваться в любой момент, тогда как другие применяются только тогда, когда Тень контролирует призрака.

Стиль Тени

Тень обладает своим собственным уникальным Архетипом, и именно он определяет ее взаимоотношения с окружающим миром. Как игрок, так и Теневод должны как следует изучить Архетип Тени. Теневоду следует ориентироваться именно на него, искушая Душу персонажа, чью Тень он отыгрывает. В силу того, что эта Натура также проявляется тогда, когда Тень захватывает контроль над призраком, игрок, отыгрывающий Душу персонажа, должен быть готов изменить стиль поведения своего персонажа, чтобы отразить особенности Архетипа своей Тени.

К примеру, Тень с Архетипом Насильник может шантажировать Душу, чтобы та последовала ее советам, или же угрожать ей страшными карами за неповиновение. Захватив власть над призраком, подобная Тень, скорее всего, погрузится в пучину насилия, пытаясь усилить страдания тех, кто ее окружает. Энтузиаст, с другой стороны, постарается одурманить Душу обещаниями грядущей власти (за которую ей, естественно, придется заплатить соответствующую цену). Когда Энтузиаст захватывает контроль над призраком, он всячески старается поставить его в такое положение, в котором тому неизбежно придется прибегнуть к помощи Тени для выживания, что автоматически увеличивает долг беспомощной Души перед своей темной стороной.

Варианты Теневодства

Вместо того, чтобы следовать базовым правилам для Теневодства, Рассказчик и его труппа могут поэкспериментировать с альтернативными методами применения конфликта Тени и Души в рамках игры по **Призракам.**

-Рассказчик может самостоятельно отыгрывать Тени своих игроков, вместо того, чтобы использовать других игроков в качестве Теневодов. Хотя это несколько осложняет его задачу, так как он должен будет не только дирижировать событиями, происходящими в ходе истории, но и взаимодействовать со своими игроками в обличье их Теней, данный вариант может оказаться весьма полезным в том случае, если игроки только начинают знакомиться с ролевыми играми или же системой Повествования. Стоит отметить, что он лучше всего работает в случае с небольшими труппами, состоящими из двух-трех игроков.

-Рассказчики, имеющие дело с большими труппами, могут подумать о том, чтобы использовать "первого помощника", который будет заниматься исключительно Теневодством. При этом, он должен будет следить за листами персонажей Теней и отыгрывать Тени других членов труппы. Этот вариант может также использоваться в тех случаях, когда присутствие слишком большого количества Теневодов вызывает путаницу и замешательство.

-Еще один вариант для больших групп заключается в том, чтобы каждый игрок выбрал, хочет ли он отыгрывать Душу или Тень призрака. В данном случае, Тень будет получать полный контроль над действиями призрака в периоды своего доминирования. Использование этого варианта рекомендуется только в случае с опытными труппами,

так как он требует исключительной дисциплинированности со стороны игроков, которые отыгрывают Тени. Большинство игр фокусируется на Душе призрака, в результате чего игрокам, отыгрывающим Тени, придется сидеть без дела на протяжении большей части сессии. Тем не менее, будучи зрителями, игроки-Тени смогут как следует изучить свои Души, выработав к ним наилучший подход. Когда им наконец-то удастся захватить власть в результате броска Катарсиса, они смогут в полной мере воспользоваться слабостями своих Душ. Данный вариант позволяет особенно эффектно подчеркнуть беспомощность Душ призраков, оказывающихся в руках своих Теней, так как после захвата ими контроля над Неупокоенными, игрокам, отыгрывающим Души, не остается ничего иного, кроме как занять свое место на скамье, пока Тени будут наслаждаться полной свободой. Для того, чтобы этот вариант работал должным образом, вам придется ввести дополнительные правила для игроков, отыгрывающих Тени, которые позволят детально прописать то, что они могут, а чего не могут делать. Кроме того, использование данного варианта возможно только в том случае, если игроки и Рассказчик полностью доверяют друг другу.

-Еще одним вариантом организации взаимоотношений Души и Тени, является предоставление Теневоду возможности контролировать действия призрака во время периодов Катарсиса. В обычных играх Теневоды могут оказывать на свои Души только непрямое воздействие. Тем не менее, в данном случае Теневод полностью управляет действиями призрака на протяжении всей сцены Катарсиса. В то же время, Рассказчику потребуется обратить особое внимание на то, чтобы между игроками, отыгрывающими Душу и Тень, присутствовало понимание и готовность сотрудничать, так как, в противном случае, использование данного варианта может привести у внеигровому ухудшению отношений между игроками. Из-за этого данный вариант должен использоваться только в опытных труппах, и все игроки, принимающие участие в игре, должны согласиться с его применением.

-Теневодство, построенное на основе консенсуса, позволяет всем игрокам "навалиться" на одного призрака. В небольших труппах, где каждый игрок обладает определенным представлением о Тенях всех остальных персонажей, игроки могут попросту меняться, отыгрывая по очереди различные Тени. В некоторых случаях это может послужить отражением многоликой природы Тени, так как у каждого игрока есть свой собственный стиль игры. В силу того, что при отсутствии должной сноровки данный вариант может вызвать путаницу и замешательство, его не рекомендуется использовать в случае с неопытными игроками или большими труппами. Рассказчик так же должен убедиться, что отдельных игроков не раздражает то, что Тень их персонажа говорит сразу несколькими голосами, и, временами, противоречит сама себе.

Жизнь с Тенями

Должны поэты
Зреть сразу в двух мирах, и их глаза
Обязаны ловить малейшее движенье,
Пускай оно и не увеселяет их сердца.
Далекое пускай внезапно станет близким,
Под их руками. Пусть же будет так.
-Элизабет Барретт Браунинг, Аврора Ли

Двойственная природа призраков представляет собой немалое испытание как для Рассказчиков, так и для игроков. В большинстве ролевых игр Рассказчик старается придумать историю, которая заставит всю его труппу преследовать одну и ту же цель, разделяемую всеми игроками. Тем не менее, в историях **Призраков: Забвения** речь идет о персонажах, ведущих бесконечную борьбу за власть над собой. В результате этого, персонажи подобной истории вполне могут действовать себе во вред. Это еще больше усложняет задачу Рассказчика, так как ему постоянно приходится сталкиваться с резкими изменениями хода событий, связанными с захватом Тенью власти над Душой призрака и последующими ее попытками реализовать свои собственные цели. Иногда игроки вообще могут потерять из виду общую картину истории, запутавшись в сложностях, вызванных внезапными поворотами сюжета, связанными с коварными замыслами Тени.

Рассказчику приходится идти по тонкой грани между сохранением динамической целостности истории и полноценной реализацией взаимодействия Тени и Души, представляющего уникальную форму драматического конфликта. Учитывая то, что Рассказчик обязан постоянно держать в голове общую картину развития истории и, в то же время, справляться с выходками истощенных Душ и маниакальных Теневодов, ему необходимо очень внимательно контролировать происходящее. Игрокам также необходимо помнить о том, что их персонажи неразрывно связаны с окружающим миром, и сдержанность и дисциплина иногда должны преобладать над эгоизмом и потаканием своим желаниям. Периодическое отвлечение от игры с последующей оценкой общего направления ее развития может помочь как игрокам, так и Рассказчику определить, каким образом они могут поспособствовать тому, чтобы каждый из участников игры получил максимальное удовольствие от происходящего.

Если каждый участник игры **Призраков: Забвения** делает свой вклад в развитие истории, в которой находится место борьбе отдельных призраков со своей внутренней Тьмой, и, в то же время, не забывает об общей картине, то сложности, связанные с взаимоотношениями Души и Тени становятся не проблемой, а лишь дополнительным фактором интереса, что делает успешное завершение истории гораздо более вероятным.

Страдание

Ад во многом напоминает тематический парк...
Администрация постоянно пытается улучшить аттракционы,
и сделать процесс увеселения публики еще более эффективным.
-Дэн Симмонс "Ванни Фукки жив, здоров и живет в Аду"

Страдание представляет собой кошмарное путешествие через Бурю, страстную постановку или психодраму с призраком в главной роли, режиссируемую его Тенью при содействии специально подобранного актерского состава Спектров. Страдания призваны вызвать нечеловеческие мучения у призрака, усилить его Тень и заставить совершить ряд ошибок, которые вынудят его лишиться своих Страстей, Оков или самой своей сущности, после чего отправят его корчащуюся в агонии Душу в глубины Забвения. В определенной степени, Страдание напоминает игру, представляющую собой испытание для призрака, который должен выбрать правильный ход действий, чтобы вырваться из окружающего его кошмара. Естественно, Тень пытается перемешать карты так, чтобы призрак все же сделал неправильный выбор, или же старается вызвать у него ощущение того, что все варианты являются неправильными,

чтобы у призрака не возникло желания выбирать и он просто остался бездействовать. В любом из приведенных выше вариантов, Тень "побеждает" и забирает в качестве приза какую-то часть Страстей или Оков призрака. Это ослабляет его и приближает несчастную душу к небытию Забвения – а то и полностью затягивает его в глубины Пустоты. Если же призраку удается победить, то он освобождается от Страдания и восстанавливает свои Оковы и Страсти. Хотя ему удается избежать непосредственных утрат, произошедшее все равно оставляет на нем свой отпечаток.

Когда призрак сталкивается с чем-то, что еще сильнее отдаляет его от Мира Живых (примером этого может послужить утрата Оков, Страстей или потеря всего своего Корпуса или Воли), его разум пытается как-то справиться с произошедшим. В то же время, другая часть его сущности, Тень, пытается сломить его дух. В каждом человеке в равной степени присутствует любовь к жизни и стремление к смерти, и призраки не являются исключением из этого правила. Им требуется поддерживать связи с живыми (Страсти и Оковы) для того, чтобы оставаться призраками. В противном случае, их ожидает погружение в Забвение. С другой стороны, призраки не могут Вознестись до тех пор, пока не освободятся от всех своих Оков и не откажутся от присутствующих у них Страстей с целью обретения мира. До тех пор они остаются Неупокоенными Мертвецами, существование которых обретает смысл благодаря их Страстям, и которые привязаны к Миру Живых своими Оковами. Им требуется Корпус, выступающий вместилищем их разумов и душ, и Воля, которая помогает им сопротивляться влечению Забвения, несущему окончательное небытие.

Тень пытается преодолеть высшие идеалы призрака и захватить над ним власть для того, чтобы отдать его Забвению. Кроме того, она побуждает призрака примириться с его внутренними демонами и отбросить необходимость придерживаться былых моральных устоев. Некогда именно это и выступало основной задачей Страданий; они представляли собой испытания, призванные научить призрака противостоять темным сторонам своей души и побеждать их. Некоторые призраки страшились Вознесения, не желая смиряться с предполагаемым отказом от неукоснительной бдительности в противостоянии с самим собой. Другие боялись ужасного посмертия в виде бесконечной агонии. Из-за этого, призраки часто отказывались встречаться со своими Тенями лицом к лицу, стараясь скрыться от самих себя и утверждая, что смогут просто оставаться такими, какими они есть. Страдания становились очистительным опытом, который заставлял этих призраков заглянуть в свои души, познав свою Тень и столкнувшись с перспективой окончательной гибели или Вознесения в те мгновения, когда они сталкивались с опасностью утраты своих Страстей, Оков, Корпуса или Воли. Заставляя призрака бороться со своими темнейшими страхами и желаниями, и, что самое главное, побеждать их, Страдание очищало призрака, открывая перед ним новые возможности, связанные с Вознесением: очищение души и переход на высший уровень бытия.

Страдания продолжают оставаться противостояниями между различными сторонами сущности призрака, но теперь они далеко не всегда связаны с очищением. В какой-то момент истории Подземного Мира они изменились. Страдания стали более темными, зловещими и смертоносными. Теперь они больше не являются уроками, позволяющими примириться с собой и достичь Вознесения, а, скорее, напоминают ожесточенные сражения за душу призрака. Нынешние Страдания являются воплощением ужаса и утрат, хотя призраку все еще может обрести некоторое прозрение в том случае, если он сумеет справиться со своей Тенью.

Отыгрыш Страдания

Всякий раз, когда призрак подвергается Страданию, группа Спектров окружает его, стараясь заставить принять неверное решение. Ни один Рассказчик не сможет адекватно отыграть то количество Спектров, которое требуется для организации Страдания: в результате этого, ему приходится обратиться к труппе. Вместо того, чтобы отыгрывать своих собственных персонажей или чью-то Тень, каждый игрок принимает на себя обязанности Спектра, который стремится обмануть или причинить боль призраку, являющемуся его жертвой. Все Спектры отличаются садистскими наклонностями, и другие игроки должны постараться отобразить это, выступая в качестве временных ассистентов Рассказчика.

Тем не менее, не стоит забывать о значительном искушении, преследующем игроков, отыгрывающих Спектров, суть которого заключается в том, что они могут несколько перегнуть палку. Некоторые игроки могут посчитать эту ситуацию возможностью "отыграться" за воображаемые (или реальные) обиды; другие могут попросту увлечься и зайти слишком далеко в своем отыгрыше "злодеев". В результате этого, Рассказчик должен проследить за тем, чтобы садизм, присущий каждому Страданию, исходил от Спектров, а не от игроков. Если кто-то из них пересекает невидимую черту, Рассказчику стоит аккуратно вывести игрока из игры и переместить его персонажа на задний план, пока происходящее не вернется к обычной игре. Только Рассказчик может определять, что является дозволенным во время Страдания: если ему кажется, что игрок-Спектр поступает нечестно, он может попросту заявить, что совершенные действия отменяются. Помимо этого, Рассказчик может попросту отвести основную часть труппы в сторону и объяснить им, чего он ожидает от Страдания, или же спланировать Страдание вместе с другими игроками, определив условия, при которых жертва может победить. Еще реже чрезмерный садизм наблюдается в тех труппах, где игроки понимают, что их может ожидать та же самая жестокость (или же наоборот, снисходительность), когда наступит их черед.

Что происходит на самом деле

Когда персонаж оказывается затянут в Страдание, он становится звездой извращенной психодрамы, заботливо подготовленной его собственным подсознанием. В сущности, призрак оказывается в мире кошмаров, в котором не существует каких-либо правил или законов. Во время Страдания, призрак может использовать Арканои, Волю (следует отметить, что он не может потратить последний пункт Воли) и любые Способности, но, при этом, он не может применить их для того, чтобы вырваться из самого Страдания. Ему придется оставаться там до тех пор, пока Страдание не завершится само.

Страдание начинается тогда, когда призрак, в силу различных причин, перечисленных ниже, оказывается затянут Забвением в Лабиринт, где становится временной игрушкой нескольких Спектров, сотрудничающих с его Тенью. Как только осуществляется одно из условий Страдания (к примеру, под угрозой оказываются Страсти или Оковы призрака), прямо под ногами персонажа открывается маленький Нихиль, и он на огромной скорости проваливается в Бурю. В этой ситуации ему не может помочь даже Аргос, и падение заканчивается только тогда, когда призрак занимает подмостки, которые приготовили ему Спектры, обычно дожидающиеся его в Лабиринте.

Пока персонаж погружается в Бурю, его Тень устанавливает контакт с местными Спектрами, сообщая им о слабостях, страхах и сожалениях призрака. Спектры пропускают эту информацию через себя и используют ее для создания места будущего Страдания и соответствующего инструментария. Все это создается прямо из Бури,

чтобы на момент прибытия призрака того уже ожидала подходящая сцена для грядущего кошмара.

Внутри Страдания действует воистину ужасающая логика. Вещи появляются просто из ниоткуда, окружающая обстановка изменяется во мгновение ока, при необходимости материализуются новые Спектры и так далее. Любые попытки понять, что происходит, только ухудшают ситуацию, и все происходящее совершается с благословения руководящего Спектра – и его ближайшего советника, Тени Страдающего призрака.

Призраки выходят из Страдания так же внезапно, как и оказываются там. Нихиль выбрасывает их обратно в Земли Теней, если, конечно же, они не оказываются заброшены в Бурю или не становятся жертвами Забвения. Когда призрак покидает Страдание, у него не остается времени на то, чтобы нанести последний удар своим мучителям-Спектрам. В то же время, у них самих не остается времени для того, чтобы сразить исчезающего Неупокоенного.

Попытка к бегству

В том случае, если игроку не удалось должным образом отыграть выход из Страдания, Рассказчик делает бросок в конце этого процесса, результаты которого определяют, удалось ли призраку добиться успеха или же его ожидает неудача, а то и провал. Следует помнить о том, что бросок, определяющий успех или неудачу героя, является не случайным метанием костей, а броском, производящимся после того, как персонаж подвергается Страданию, и получает возможность отреагировать на происходящее. Все Страдания подразумевают присутствие определенной разновидности дилеммы или испытания, ожидающего призрака. Если Страдающий призрак хорошо отыгрывает происходящее и совершает разумные поступки во время Страдания, обнаруживая и разрешая основную его дилемму, то Рассказчик может объявить об успешном окончании Страдания даже без соответствующего броска.

С другой стороны, далеко не каждый призрак сможет завершить Страдание посредством одного только отыгрыша. Если спустя определенное время (обычно равное 10 минутам) призраку не удается выбраться из пучин Страдания, Рассказчик должен положить конец этой психологической драме, позволив персонажу сделать бросок, который определит его судьбу. Количество кубиков для броска определяется постоянным значением Воли призрака (сложность 9) и одного успеха оказывается достаточно для того, чтобы позволить призраку успешно завершить Страдание.

Персонажу не требуется бросать ничего, если ему удается решить основную дилемму Страдания. Более того, даже если он не справляется с этой задачей, хороший отыгрыш способен существенно уменьшить сложность броска, который необходимо совершить призраку для выхода из Страдания. Хотя стартовая сложность броска равняется 9, Рассказчик может опустить ее до 8, а то и 7, в награду за хороший отыгрыш.

Кроме того, если у персонажа есть Дополнение Эйдолон, он может сделать бросок этого Дополнения (сложность 9) для того, чтобы изменить определенные аспекты кошмара, что позволит ему защитить себя или сбежать из Страдания. Каждый успех позволяет ему изменить один аспект Страдания, сделав его более благоприятным для себя и, тем самым, повысив свои шансы на успешное решение основной дилеммы (хотя при этом упомянутые изменения должны иметь определенный смысл в общем контексте кошмара). Если у призрака все еще остаются пункты Воли, он может использовать их так же, как и для любого другого броска, получив один автоматический успех. На это следует обращать особое внимание во время Страдания,

так как если призрак собирается использовать свой последний пункт Воли, Рассказчик должен сообщить ему, что он не может сделать этого, так как, в противном случае, он добровольно сдастся силам Забвения, что приведет к его гибели.

Предупреждение

Подобно тому, как игроки могут автоматически добиться успешного исхода Страдания благодаря хорошему отыгрышу, Рассказчики могут столкнуться с искушением назначать автоматические неудачи, а то и автоматические провалы в качестве наказания за плохие решения, некачественный отыгрыш или регулярные провалы, выброшенные во время самого Страдания. Тем не менее, Рассказчикам не рекомендуется принимать столь судьбоносные решения в одностороннем порядке, так как это может привести к крайнему недовольству игрока, с персонажем которого, по его мнению, обошлись нечестно. Вместо этого, если ситуация действительно требует этого, Рассказчик может поднять сложность броска Страдания до 10 или же увеличить количество успехов, требующихся для того, чтобы вырваться из него. Мы рекомендуем вам всегда оставлять лазейку для персонажа, пускай даже очень маленькую, так как это поможет отыгрывающему его игроку избежать чувства безнадежности и ощущения того, что он не может что-либо изменить. Чувство беспомощности редко доставляет удовольствие, а именно удовольствие представляет наибольшую важность для тех, кто тратит свое время на ролевые игры.

Системы и объекты Страдания

Существует две основных разновидности Страданий. Основные их отличия связаны с главными объектами Страдания и возможными последствиями кошмара, в который погружается призрак.

Направленные Страдания

Основным объектом первого типа Страданий являются Страсти и Оковы призрака, которые стремится уничтожить его Тень: посредством этого она хочет ослабить связь Души с Миром Живых, чтобы сделать ее более холодной и менее эмоциональной, и, тем самым, приблизить ее к Забвению. Главный объект Страдания принято называть Добычей, как если бы эти Черты становились предметом охоты. Направленные Страдания могут происходить в результате следующих событий:

-Призрак теряет (или использует) всю свою Волю. В момент потери последнего пункта, в результате чего его Воля опускается до нуля, он сразу же погружается в Страдание, объектом которого становится его Страсть или Оковы (на выбор Теневода). Обычно это Черта низкого уровня или же та, которую призрак в последнее время игнорировал.

Если призраку удается добиться успеха в ходе Страдания, он возвращается к одним из своих Оков, не теряет точек ни в Оковах, ни Страстях, и восстанавливает одну точку Воли. В случае провала, призрак должен сделать бросок, количество кубиков для которого равняется значению Черты, выступающей в качестве Добычи (сложность 8). Он теряет количество точек в данной Черте, равное количеству кубиков, на которых в результате броска не оказывается успехов. Если после броска эта Черта опускается до нуля или приобретает отрицательное значение, то соответствующие

Оковы или Страсть оказываются уничтоженными. После этого призрак выходит из Страдания, перемещаясь к одним из своих Оков (если, конечно же, они у него еще остались) и восстанавливает количество точек Воли, равное значению его Интеллекта. В случае провала призрак сразу же теряет Черту, которая выступает в качестве Добычи. Кроме того, он должен сделать противоположный бросок постоянного значения Воли против постоянного значения Ангста Тени (сложность 6). Если в результате этого броска побеждает Тень, призрак теряет пункт временного Корпуса.

Если Рассказчик решает, что призрак потратил последний пункт своей Воли особенно глупым или бессмысленным образом, он может предложить ему пройти Разрушительное Страдание, вызванное утратой последнего пункта Воли (смотрите ниже). Потеря пункта постоянного Корпуса сама по себе является серьезным наказанием, так как она ограничивает размер временного Корпуса призрака, что увеличивает вероятность того, что он снова погрузится в Страдание и потеряет еще больше пунктов Корпуса...

-Призрак находится на грани потери (не Разрешения) своей последней точки в одной из Страстей. До тех пор, пока у него остается хотя бы одна точка этой Страсти, все идет хорошо, но как только она оказывается под угрозой, призрак погружается в Страдание. Это может произойти из-за того, что он долгое время пренебрегал ею или же в результате воздействия со стороны Спектров, способных погасить даже самые сильные чувства. Призраки также могут терять Страсти в ходе неудачных Страданий, но только самый жестокий Рассказчик может назначить второе Страдание в результате неудачного исхода первого – особенно, если речь идет о той же самой Страсти, которая оказалась под ударом в первом случае.

Подобное Страдание обычно сосредотачивается на определенной теме, непосредственно связанной со Страстью, и эта Страсть всегда выступает в качестве Добычи. К примеру, если оказавшаяся под угрозой Страсть звучит как *Защитить мою сестру* (Любовь), Страдание может происходить в зале с кривыми зеркалами, где в каждом из зеркал будет отражаться сестра персонажа, находящаяся в ужасной опасности. Последствия успеха ничем не отличаются от тех, которые ожидают персонажа в случае со Страданием Воли. Тем не менее, если призрак терпит неудачу или проваливает Страдание, он не только теряет Страсть, выступающую в качестве Добычи, но и должен сделать бросок еще одной Страсти (на выбор Рассказчика, сложность 5). Любые неудачи, выброшенные во время этого броска, отнимаются от значения второй Добычи этого Страдания. Кроме того, призрак, который проваливает Страдание Страсти, должен сделать успешный противоположный бросок постоянного значения Воли против постоянного значения Ангста Тени (сложность 6) или же потерять постоянный пункт Корпуса.

-Призрак находится на грани потери (не Разрешения) своей последней точки в одних из его Оков. Когда живые Оковы призрака умирают или же его неживые Оковы подвергаются уничтожению, он сразу же погружается в эту разновидность Страдания.

Ход данной разновидности Страданий ничем не отличается от Страданий Страсти, но, в качестве Добычи здесь выступают Оковы, которые становятся частью декораций или же непосредственным объектом психодрамы. К примеру, если Оковами персонажа была его коллекция комиксов, Страдание может оказаться заполненным Спектрами, изображающими извращенные подобия его любимых супергероев, которые жаждут убить его. Успехи, неудачи и провалы приводят к тем же последствиям, что и в случае со Страданиями Страсти, за исключением того, что, если призрак теряет в результате данного Страдания свои последние Оковы (это может произойти при условии неудачи или провала), он не может вернуться к ним, и, вместо этого, оказывается выброшенным в случайную часть Бури. После этого он уже не сможет

посещать Земли Теней. Во всем остальном, провалы и неудачи приводят к тем же результатам, что и Страдания Страсти.

Если призрак оказывается в подобном Страдании в результате уничтожения или смерти одних из своих Оков, то даже в случае успеха ему не удастся восстановить их. Вместо этого, успех позволит ему считать их Разрешенными, а не уничтоженными.

-Призрак теряет весь свой временный Корпус. В этом случае, сам призрак становится Добычей в ходе Страдания. Как и во всех предыдущих случаях, успех позволяет призраку вернуться к одним из своих Оков и восстановить количество пунктов временного Корпуса, равное значению его Выносливости. Неудача приводит к потере одного пункта временного Корпуса, тогда как провал знаменуется мгновенным началом нового Страдания, в ходе которого призраку снова отводится роль Добычи.

Если призрак теряет последний пункт постоянного Корпуса в результате Страдания, вызванного потерей временного Корпуса, он сразу же погружается в Разрушительное Страдание (смотрите ниже).

К примеру

Пока Эрик все еще старается перебраться через край крыши, выстрел первого Еретика привлекает внимание пары его друзей. Все они открывают огонь по несчастному призраку, и их пули-Реликвии находят свою цель. Эрик разжимает руки и падает на холодную землю.

Рассказчик прикидывает, что в результате попадания пули и последующего столкновения с землей Эрик получил достаточно урона для того, чтобы погрузиться в Страдание. Он просит игрока, отыгрывающего Эрика, покинуть комнату, и, как только это происходит, спрашивает Теневода Эрика, что могло бы стать хорошим объектом Страдания.

Теневод указывает на то, что самая сильная Страсть Эрика связана с поисками его возлюбленной, оказавшейся в рабстве у Иерархии. Он также упоминает о том, что Эрик обладает Натурой Мученик, и потому хорошей идеей будет сделать главным условием спасения сознательный отказ от бессмысленного самопожертвования. Рассказчик соглашается, что это подходящая основа для Страдания, и вместе с другими игроками решает предоставить Эрику множество подобий его утраченной любви, оказывающихся в смертельно опасных ситуациях. Он может спасти одну, возможно, двоих, но никак не всех, и если он не откажется от своей затеи, то попросту погибнет. Удовлетворенный тем, что все остальные игроки хорошо понимают роли своих Спектров во время Страдания, Рассказчик приглашает Эрика обратно в комнату...

Разрушительные Страдания

Эти Страдания происходят только в крайних случаях и напрямую угрожают существованию призраку. В подобных обстоятельствах, Добычей становится не его Страсть или Оковы, а он сам. Разрушительные Страдания могут происходить в результате следующих событий:

-Призрак теряет всю свою Волю (к примеру, он находится на грани потери последнего пункта и его Воля вот-вот опустится до нуля), причем соответствующие затраты, по мнению Рассказчика, были исключительно бессмысленными или ненужными. Он сам оказывается Добычей Страдания, так как утратив всю свою Волю он больше не может сопротивляться притяжению Забвения. При подобном Страдании не производятся броски Страстей или Оков. Вместо этого, в конце Страдания призрак делает противоположный бросок постоянного значения своей Воли против

постоянного значения Ангста Тени (сложность 6). Успех позволяет ему вернуться к своим Оковам и восстановить один пункт Воли. В случае неудачи призрака поглощает Забвение, тогда как при провале персонаж может переродиться в качестве Спектра (если, конечно же, этого пожелает Рассказчик).

Разрушительные Страдания, связанные с Волей, исключительно редки, и должны использоваться Рассказчиком только в тех случаях, если это действительно необходимо.

-Призрак оказывается на грани потери последней точки в последней своей Страсти. Его эмоции становятся настолько блеклыми, что ему остается сделать последний логичный шаг к полной бесчувственности, сопряженной с растворением в Пустоте. Как и в случае с предыдущим вариантом, ему необходимо сделать противоположный бросок постоянного значения своей Воли против постоянного значения Ангста Тени (сложность 6). Если призрак побеждает, он перемещается к одним из своих Оков (если, конечно же, они у него остались) или в случайное место в Буре (в случае утраты им всех имеющихся Оков), после чего восстанавливает одну точку Страсти. В случае неудачи призрак лишается последних сильных эмоций, что открывает его душу холодной пустоте Забвения, уничтожая несчастного Неупокоенного Мертвеца. И, наконец, в случае провала, призрак также может превратиться в Спектра.

-Значение постоянного Корпуса призрака опускается до нуля. В силу того, что даже его ненадежная связь с реальностью Земель Теней оказывается под угрозой, призрак оказывается на грани полного уничтожения. В данной ситуации используется такой же принцип, как и в двух предыдущих случаях. Призрак делает противоположный бросок постоянного значения своей Воли против постоянного значения Ангста Тени (сложность 6). В случае успеха он перемещается к одним из своих Оков (если они у него остались) или в случайное место в Буре, где сразу же восстанавливает по одной точке временного и постоянного Корпуса. В случае неудачи призрак сразу же гибнет. Невзирая на все его стенания и мольбы, несчастного затягивает в Забвение, и игроку стоит задуматься над тем, какого персонажа он хотел бы отыграть в следующий раз. Провал этого броска превращается призрака в Спектра, принадлежащего, скорее всего, к касте Дряхлых.

Награды

Если призраку удается успешно справиться со Страданием, он должен получить определенную награду. В случае с Направленными Страданиями, Оковы или Страсть призрака могут увеличиться на один пункт, если тот успешно "защитил" их, продемонстрировав при этом хороший отыгрыш или здравый смысл. Это особенно полезно в том случае, если относительно недавно они ослабели в силу тех или иных обстоятельств. К примеру, Оковы на три пункта могут стать Оковами на четыре пункта. В случае с Разрушительными Страданиями, призрак может потерять от одного до трех пунктов временного Ангста (в зависимости от сложности Страдания и качества отыгрыша игрока). Это отражает внезапный подъем уверенности в себе и облегчение, вызванное успешным завершением Страдания.

Продолжительные Страдания

Согласно данному варианту правил, когда призрак проваливает бросок во время Направленного Страдания, это приводит к потере Добычи, но не означает уменьшения постоянного Корпуса. Вместо этого, травма, вызванная утратой, погружает призрака во

второе Страдание, которое направлено уже на другую Страсть или Оковы. В сущности, это дает призраку вторую возможность исправить свои ошибки. Страдание проходит так же, как и в первый раз, с теми же самыми последствиями успешного и неудачного исхода, как и в обычных случаях. Если призраку приходится снова сделать бросок и он вновь проваливает его, Рассказчик может с чистой совестью объявить, что он теряет пункт постоянного Корпуса, или же предложить ему принять участие в третьем Страдании.

Теоретически, все это может продолжаться до тех пор, пока у призрака не останется больше Оков и Страстей, но, на самом деле, после третьего Страдания призрак вряд ли сумеет выдержать еще одно (не говоря уже о том, что другие игроки, скорее всего, захотят вернуться к своим персонажам). В принципе, призрак может избежать провала, потратив пункт Воли (и, тем самым, набрав хотя бы один успех), но иногда возникает ситуация, когда у него нет возможности потратить Волю (например, если у него остался один-единственный пункт Воли, и он не хочет погружаться в Разрушительное Страдание). Любой призрак, который подвергается трем последовательным Страданиям, получает постоянный психоз, определяемый Рассказчиком (если, конечно же, персонажу удастся выжить). Помимо этого психоза, призраку вряд ли когда-либо удастся полностью убедить себя в том, что он покинул свое Страдание. Он может твердо увериться в том, что все последующие события представляют собой не более, чем уловки Тени, стремящейся обмануть его. Всякий раз, когда он будет оказываться в стрессовой ситуации, несчастный будет считать, что он вновь погрузился в Страдание (и вполне может оказаться прав).

Групповые Страдания

В некоторых случаях, которые, впрочем, происходят очень редко, целая группа призраков одновременно подвергается Страданию. Это может произойти в результате утраты ими общих Оков или же одновременного поражения их Корпора (к примеру, во время перестрелки или Вихря). Впрочем, вне зависимости от причин, призраки в данном случае подвергаются Страданию вместе, а не по отдельности. В сущности, механика группового Страдания ничем не отличается от индивидуальных случаев, и все вовлеченные в него призраки сталкиваются с теми или иными испытаниями (следует отметить, что данные испытания могут быть как индивидуальными, так и групповыми). Очевидным является то, что во время группового Страдания игрокам приходится заниматься своими персонажами, в силу чего отыгрыш Спектров полностью ложится на плечи Рассказчика.

В конце группового Страдания все призраки добиваются успеха или же всем им приходится сделать бросок для определения конечного результата. Ситуация, при которой отдельные члены группы не справятся со своими испытаниями, даже если оставшиеся ее представители добьются успеха, вполне возможна. В подобном случае, члены группы должны решить, собираются ли они справляться с последствиями Страдания коллективно, или же предпочтут индивидуальный подход. (**Примечание:** Подход из разряда "За все, что мы сделали, мы будем отмечать вместе" возможен только в случае со Страданием, связанным с утратой общих Оков. Если Страдание вызвано потерей Корпора, то неизменно задействуется принцип "каждый сам за себя").

В случае коллективного подхода неудача даже одного призрака во время Страдания ставит под угрозу всю группу. Хорошая новость, впрочем, заключается в том, что персонаж с самым высоким значением общих Оков делает бросок за всю группу. В случае успеха, все призраки справляются со Страданием. В случае неудачи, все они теряют Оковы, тогда как при провале призрак, который производил бросок,

теряет Оковы, и второй бросок совершается персонажем, обладающим самым высоким значением Воли в группе. Если второй бросок оказывается успешным, то Оковы все равно теряются, но призраки избегают потенциального вреда. В случае неудачи на втором броске, каждый член группы теряет один пункт постоянного Корпуса, тогда как ужасающие результаты провала остаются на усмотрение Рассказчика, который должен придумать что-то особенно неприятное.

Еще одним способом справиться с подобной ситуацией, является подход, в рамках которого броски делают только те персонажи, которые не справились со своими испытаниями. В результате этого, негативные последствия Страдания распространяются только на них. Если они теряют Оковы, то это не означает того, что их теряют другие призраки. Если кто-то из них выбросит провал, а затем потерпит неудачу во время броска Воли, то только этот призрак потеряет пункт постоянного Корпуса. Обратите внимание, что Продолжительные Страдания также могут использоваться в отношении целых групп призраков.

Книга Третья: Темная Сторона

Я сижу в пассажирском вагоне призрачного поезда, играя в покер с двумя призраками и Спектром, который утверждает, что был генералом Александра Великого. На самом деле, в этом не так уж легко усомниться, учитывая его поношенные бронзовые доспехи и шлем. Тем не менее, из-под его шлема исходит красное свечение, мерцающее там, где должны были бы находиться глаза, и среди его черной бороды белеют кости. Предположительно, Спектры являются тем, во что превращаемся мы, призраки, когда наша Тень захватывает над нами власть. Я также слышал, что нас может поглотить Забвение – пустота, энтропия, Великий Нихиль или любое другое имя, которое вы захотите подобрать. Я заглядываю в эти горящие, красные глаза, и понимаю, что мне сложно выбрать между двумя этими вариантами.

При игре в покер с человеком, у которого больше нет глаз, есть одна небольшая загвоздка: очень сложно определить, когда он блефует. Оставшиеся два призрака – бесплотный стрелок и некто, обугливший как каджунский цыпленок, с молотом на поясе – не представляют каких-либо проблем. У них есть вещи и монеты, которые они могут поставить и потерять, и, даже в месте, подобном этому, всегда можно найти новые вещи. При желании вы всегда можете найти новые призраки вещей. Но в моем случае на кон уже нечего ставить. Все, что у меня осталось, это я сам, а призрачные тела являются слишком ценной вещью, чтобы жертвовать ими при первой же возможности.

Двое других выходят из игры. Спектр сдает. Призрачные карты выскальзывают из его руки, чтобы лечь передо мной на призрачный стол в призрачном поезде.

Внезапно, мне становится страшно. Мне так хотелось бы услышать ее пение еще один раз.

Я переворачиваю карты...

Ренегат

Идя по непривычно пустынным улицам обратно к школе Пайн Кнолл, я чувствую, что окружающая меня ночь пульсирует плохо скрытой угрозой. Пространство и время продолжают играть со мной странные шутки, и у меня складывается впечатление, что преодоление нескольких миль, отделяющих меня от школы, занимает гораздо больше времени, чем должно было бы занять. По дороге я прохожу мимо разваливающихся витрин магазинов и пустых жилых домов, но странность всего этого больше не вызывает у меня такого сильного отклика, как раньше. "Должно быть я уже начал привыкать к этому месту," - горько думаю я про себя.

Внезапный всплеск активности слева от меня в тенях за одним из зданий привлекает мое внимание. Я резко разворачиваюсь, поднимая сжатые кулаки, и вглядываюсь в тени, клубящиеся внутри разрушенного здания.

Сначала я не вижу ничего. Затем, нечто, гораздо более темное, чем ночь, вырывается из теней и бросается на меня с такой быстротой, что я не успеваю отреагировать. Я слышу раскатистый хохот, разрывающий полог мрака, а потом что-то врезается в меня. Результатом столкновения становится лишь приглушенное ощущение удара, но этого оказывается вполне достаточно для того, чтобы сбить меня с ног. Я ударяюсь от землю, ощущая свою странную отстраненность от происходящего, и перекатываюсь назад, после чего человек, существо или чем бы оно ни было, взмывает в воздух и с силой приземляется мне на грудь.

Мне кажется, что окружающий меня мир сошел с ума, полностью вырвавшись у меня из-под контроля.

Страх охватывает меня, когда я понимаю, что лежу на спине, и существо с лицом, с которого свисают куски разлагающейся плоти, и широко расставленными глазами, горящими диким красным светом, прижимает меня к земле. Его костлявые колени болезненно утыкаются в мои предплечья.

“Теперь ты мой!” - рычит существо, нагибаясь к моему лицу. Скрип его голоса напоминает потрескивание провода, находящегося под напряжением.

Практически потеряв голову от страха, я отчаянно пытаюсь освободиться, но это оказывается безнадежной задачей. Кем бы ни было это существо, оно является слишком сильным.

Существо устраивается поудобнее у меня на груди, продолжая удерживать меня в лежачем положении. Худые пальцы вжимаются в мои виски, когда существо хватает меня за голову и приближает свое лицо так близко к моему, что они почти соприкасаются. Длинные струйки плазмы вытекают у него изо рта, падая мне прямо на лицо.

Когда я пытаюсь сопротивляться, существо переносит вес, реагируя на каждое мое движение. Вскоре я практически полностью обездвижен и одна из его рук удерживает обе моих руки в настолько жестком захвате, что если бы у меня еще

оставались кости, они оказались бы немедленно сломаны. Я беспомощен, и мой пленитель хорошо понимает это.

Тем не менее, существо явно не собирается впустую терять время, и я вижу, что оно вытаскивает из мешка, висящего у него на поясе, скрученную цепь, заканчивающуюся металлическими зажимами. Звенья цепи мерцают странным внутренним светом, в результате чего ее окружает тусклое желтоватое свечение, и они стонут. Тихо.

Сделав несколько быстрых движений руками, существо открывает один из зажимов и засовывает туда мое левое запястье. Боль, которую я испытываю в тот момент, когда металл прикасается к моему Корпусу, невозможно описать. Потоки обжигающего жар и леденящего холода одновременно проносятся через мой Корпус и разум. Даже тот, другой голос у меня в голове, кричит вместе со мной, и мне кажется, что пронзительных хор агонизирующих криков исходит от самих звеньев цепи.

“Мое! Мое! Все мое!” - завывает существо, голос которого поднимается настолько высоко, что, в конце концов, срывается на визг. За этим следует еще один раскат маниакального хохота, когда существо открывает второй зажим, и засовывает туда мою вторую руку.

Я испытываю ужас, но это чувство кажется каким-то далеким, как будто бы сам я нахожусь где-то вдали отсюда. Эти цепи сделали что-то со мной, и теперь я больше не могу бороться, как бы сильно мне не хотелось бы этого. Одно прикосновение странного металла - настолько холодного, что он обжигает мой Корпус - лишило меня всей силы и решимости. Сокрушительная тяжесть цепей прижимает меня к земле своим мертвым грузом. Каждая частичка моей сущности кричит от боли.

“Что...что ты делаешь?”

“Замолчи, раб,” - шипит существо.

Присев на корточки, оно отводит руку и с силой ударяет меня по губам. Я едва чувствую удар, который даже отдаленно не может сравниться с болью, которую вызывают у меня цепи, но его силы вполне хватает для того, чтобы моя голова ударилась об землю настолько сильно, чтобы я едва не потерял сознание. Зеркало ночного неба у меня над головой разлетается на тысячу осколков.

Когда существо слезает с моей груди и тянется к моим ногам, чтобы надеть на них два оставшихся зажима, я замечаю внезапное движение у него за спиной. Мой пленитель не обращает на это никакого внимания, и я решаю, что это один из его помощников. Затем, вторая фигура подходит чуточку ближе, и меня наполняет ощущение беспомощности и отчаяния, когда я вижу, что ее лицо скрывает темный капюшон. Я понимаю, что теперь у меня не осталось ни малейшей надежды.

“Да уж, готов поклясться, что я получу за него хорошую цену,” - бормочет себе под нос сидящее на мне существо, периодически разражаясь оглушительным хохотом. – “У него хороший, крепкий Корпус. Он весь мой.”

“Освободи его, Ренегат.”

Голос фигуры в капюшоне грохочет в ночи, эхом отражаясь от окружающих пустых зданий.

Существо мгновенно замирает, и на его лице возникает гримаса удивления. Красный свет в его глазах гаснет и оно съеживается, как испуганное животное, медленно оборачиваясь, чтобы посмотреть на того - или что - кто стоит за его спиной.

“Сейчас же!” - приказывает незнакомец, медленно поднимая руку и указывая на существо.

“Но я...я поймал его, Перевозчик,” - скулит существо, хотя в его голосе не слышится ни силы, ни убежденности. – “Он - мой!”

“Неправильный ответ. На его теле - мой знак, и он появился с того самого момента, как я провел его Жатву,” - отвечает фигура в капюшоне. Она говорит звучным голосом, который, как будто бы, раздается одновременно с нескольких сторон.

“Но я поймал его,” - произносит существо. – “Я заслужил эту добычу! Я выследил его тут. Я нашел, где он прячется, и поймал его. Я заслужил его, Перевозчик, он мой!”

Облаченная в капюшон фигура молча смотрит на скорчившееся перед ним существо, которое затравленно смотрит из стороны в сторону. Спустя несколько мгновений напряженного молчания, оно прыгает вперед и вытаскивает ключ из складок своего поношенного одеяния. Его руки дрожат, когда оно наклоняется и снимает с меня оковы.

Я не могу описать внезапное и всепоглощающее чувство облегчения, охватывающее меня, когда я избавляюсь от цепей. Жгучая боль сразу же исчезает, и призрачный хор стонов медленно начинает затихать. Звенья цепей тихонько позванивают, и свет постепенно покидает их, когда существо поспешно собирает их и засовывает в сумку. Затем оно втягивает голову в плечи, и исчезает в ночи.

Я слишком взволнован для того, чтобы двигаться, и потому еще где-то минуту продолжаю лежать на земле. Мой Корпус кажется полностью обессиленным, и, вдобавок к этому, я просто не вижу смысла убегать. Если Перевозчик сумел напугать даже Ренегата, который с такой легкостью справился со мной, то какие у меня шансы справиться с ним?

Фигура в капюшоне бросает на меня долгий, внимательный взгляд. Холодная сила этого невидимого взгляда обрушивается на меня, подобно каменной стене. Я хочу сказать что-то - хотя бы поблагодарить моего спасителя - но не до конца уверен, что мое положение действительно улучшилось. Когда я пытаюсь открыть рот, единственным, что я ухитряюсь выдавить из себя, становится слабое "Спасибо".

Не проронив ни единого слова, фигура в капюшоне разворачивается и уходит, оставив меня одного в непроглядной ночи.

Глава Седьмая: Повествование

...но, к моему величайшему удовлетворению, они с готовностью делятся своими историями, принимая участие в том, что они называют "повествованием жизни".
-Роберт Холдсток, Лес Мифаго

Истории о призраках представляют собой неотъемлемую составляющую человеческого существования, сочетая в себе два наших самых сильных побуждения: страх смерти и потребность делиться опытом. Будучи частью испытанных временем традиций, истории о призраках передавались из поколения в поколение, начиная с тех времен, когда люди еще жили в пещерах, и заканчивая нашими днями. В этом им способствовали самые различные исторические личности, начиная Диккенсом и Гомером, и заканчивая Тимом Бертоном и создателем саги о Беовульфе.

Призраки представляют собой естественное продолжение великой и удивительной традиции историй о призраках, но это означает, что мы все еще должны рассказывать истории в рамках этой игры, и кто-то должен выступать в качестве рассказчика. В определенной степени, все, кто принимают участие в игре **Призраки: Забвение** являются рассказчиками, определяя действия и пересказывая диалоги персонажей. Тем не менее, это касается лишь главных героев ваших призрачных историй: кто-то все еще должен отыгрывать информаторов, солдат, жертв и злодеев. Кто-то должен наносить на карту мир, в котором существуют герои, и придумывать интриги для злодеев. Именно в этом заключается задача Рассказчика, так как все подобные вещи традиционно находятся в его парафии.

Если вы никогда раньше не играли в игры Повествования, все это может показаться вам несколько странным. В большинстве своем, игры, подобные **Призракам**, очень сильно зависят от импровизации, настроения и персонажей, отличаясь этим от тех игр, которые сводятся к бросанию кубиков и изучению симпатичных маленьких табличек, сообщающих вам, что именно вы делаете. Основной акцент в **Призраках** делается на ваши собственные решения, которые определяют ваши действия без необходимости обращаться к таблицам или карточкам. Подобная свобода повествования может иметь как положительные, так и отрицательные стороны. В силу этого, мы решили посвятить эту главу различным техникам Повествования, которые, вместе с представленными тут советами, рекомендациями и идеями, помогут вам в проведении игр по **Призракам**. В этой главе нет информации, относящейся к категории "Строго-секретно-только-для-глаз-Рассказчика"; вы найдете здесь только идеи относительно того, что делает игру по **Призракам** интересной и запоминающейся, а также описания возможных неприятностей, которых вам, скорее всего, захочется избежать. Если вы являетесь Рассказчиком, вы, возможно, даже захотите, чтобы ваши игроки также прочитали эту главу. В конце концов, им тоже предстоит поведать вам свою часть истории.

Рассказчик

Я молю Господа, чтобы тот проклял писателя, подобно тому, как писатель проклял мир своим чудесным, величественным творением, ужасным в своей простоте и непреодолимым в своей убедительности...
-Роберт Чэмберс, Мастер репутаций

Обязанности Рассказчика являются настолько сложными и разноплановыми, что требуют немалых затрат как в плане времени, так и в плане усилий с его стороны. В конце концов, именно Рассказчик создает заново мир перед каждой игровой сессией, населяет его мертвыми и живыми существами, а также определяет, какие сокровища, опасности и интриги ожидают игроков. Еще более важным является то, что Рассказчик должен научиться открывать свой мир игрокам, позволяя им сплетать их собственные сюжетные линии, даже если эти линии не всегда соответствуют тому, что задумал он сам. В отличие от написания романа или сценария, игра Повествования, подобная **Призракам**, представляет собой интерактивную деятельность; в силу этого, лучшие Рассказчики понимают, что самые интересные истории выходят в тех случаях, когда им позволяют развиваться естественно, а не направляют в противовес желаниям игроков.

Создание окружения, в котором будет разворачиваться история, является одной из главных задач Рассказчика. Каждый персонаж, которого встречают игроки, каждое место, которое они посещают, и каждый предмет, который они видят, происходят из вашего воображения, и потому для Рассказчика очень важно сохранять максимальную гибкость ума и фантазии. Вы должны описывать все происходящее игрокам, выступая в качестве их глаз, ушей, носов, пальцев и языков. В конце концов, будучи Рассказчиком, вы хорошо представляете себе, как выглядит старый призрак, скорчившийся в углу; суть вашей задачи заключается в том, чтобы ваши игроки также увидели его.

Чем более сложным и подробным будет описание окружающей обстановки, которое вы предоставляете вашим игрокам, тем больше потенциальных историй вы сможете рассказать в данном контексте, и тем лучше будут эти истории. Создание мира по принципу Голливуда, которое ограничивается лишь фасадами и внешними стенами, вряд ли порадует вас или ваших игроков. Когда персонажи сворачивают за угол и понимают, что им нечего там делать потому, что вы не подумали о том, что они могут обойти продуманный вами квартал стороной, игроки начинают испытывать раздражение от того, что их возможности оказываются ограничены сюжетной линией или же окружением, которое вы прописали. В то же время, вы также можете разочароваться в происходящем, если ваша история начнет тонуть в болоте отсутствующих событий и торопливо соединенных сцен, лишенных реальной глубины или интриги.

Ваш мир и персонажи, которые населяют его, должны быть детально прописаны, чтобы у вас была возможность адекватно отреагировать на любое действие, которое предпринимают игроки. Вне зависимости от того, насколько подробно вы продумываете происходящее, ваши игроки всегда найдут способ сделать что-то, чего вы, скорее всего, не будете ожидать. Если вашему миру присуща глубина и гибкость, вы сможете включить эти ситуации в историю без каких-либо проблем. Тем не менее, если вы прописываете лишь узкий путь, по которому должны идти ваши игроки, то в случае любого отклонения (а они будут, можете нам поверить) и вы, и они окажетесь в замешательстве.

Одной из вещей, которые могут изрядно облегчить вашу работу на посту создателя миров, является тот факт, что игра **Призраки: Забвение** отчасти является отражением "реального" мира. В силу того, что Мир Тьмы очень близок к нашему миру, значительная часть событий, происходящих в мире **Призраков**, может быть взята из заголовков утренних газет. Вам не нужно создавать историю и географию мира с чистого листа (по крайней мере, если речь идет о Землях Теней), так как эта часть вашей работы уже выполнена нашей историей и обществом. Тем не менее, Мир Тьмы

не является нашим миром в полном значении этого слова, и потому вам придется придумать тени и загадочные места, которых никогда здесь не было.

Следующим этапом после создания вашего мира является население его различными существами. Подобно каждому обитателю нашего мира, обладающему своими собственными привычками и особенностями, персонажи, встречающиеся на пути героев, должны также обладать уникальными характерами и персоналиями. Это относится как к презреннейшему из Невольников, так и к отвратительнейшему из Спектров: каждый из обитателей Подземного Мира (за исключением Трутней) должен быть сильной личностью, так как, в противном случае, его давно бы уже поглотило Забвение. Если персонажи игроков являются главными действующими лицами вашей истории, то герои, которых отыгрывает Рассказчик, представляют собой вспомогательные персоналии и массовку. Помните, что голоса и лица, которые вы примеряете, являются единственным способом, посредством которого игроки могут взаимодействовать с вашим миром. Если персонажи, которых вы отыгрываете, окажутся простыми и незамысловатыми, то ваша история тоже очень быстро станет чем-то незапоминающимся. Тем не менее, если каждая из масок Рассказчика будет обладать какой-то уникальной чертой – среди подходящих примеров можно упомянуть Легионера, обреченного вечно страдать от похмелья, Ренегата, отличающегося привычкой нервно подкидывать в воздух монетку, когда он говорит, информатора, часто вспоминающего о своей прошлой жизни, и так далее – то все они будут восприниматься как личности, а не сюжетные зацепки, вне зависимости от того, какую функцию, на самом деле, они выполняют в вашей истории.

Наделение ваших персонажей сильными и интересными личностями также поможет вам в тот момент, когда игроки захотят выкинуть что-то непредсказуемое. В конце концов, если вы сами хорошо представляете, кем является отыгрываемый вами персонаж, вам без труда удастся представить, как он будет действовать перед лицом непредвиденных обстоятельств.

Использование правил

Еще одним аспектом бытности Рассказчиком является необходимость принимать решения, связанные с тем, что могут, а чего не могут делать герои вашей истории в соответствии с теми или иными игровыми правилами. Добрая часть этой книги описывает различные правила, предназначенные именно для этой цели. Эти правила выступают в качестве вашего инструмента, но, при этом, вам следует помнить о том, что они должны быть основой, от которой можно отталкиваться, а не смирительной рубашкой. В конечном счете, только вы можете определять степень правильности тех или иных правил, как, впрочем, и их непосредственную интерпретацию, а также то, какое влияние это оказывает на вашу историю. Если вы сталкиваетесь с ситуацией, которая не описана в правилах, или же правила для которой вам не нравятся, у вас есть полнейшее право игнорировать их или придумывать собственные способы разрешения конфликта, при условии, что они будут последовательными в рамках вашей собственной истории. Если вы попытаетесь различным образом интерпретировать одно и то же правило в ходе двух последовательных сессий, это может привести к катастрофическим последствиям.

В конечном счете, вам следует всегда помнить о том, что хотя числовые показатели и кубики предоставляют вам основу для сравнения, именно вы интерпретируете значение всех точек и провалов. Самое важное правило, которое вы должны усвоить, заключается в том, что правила – это всего лишь набор рекомендаций и инструментов, и ничего больше.

Развлечение

Как бы то ни было, ваша главная задача как Рассказчика заключается в том, чтобы проследить за тем, чтобы каждый из участников, включая и вас, получил удовольствие от происходящего. **Призраки** являются игрой, и, в силу этого, предназначаются для того, чтобы хорошо проводить время. Не путайте помещение персонажа в неприятную ситуацию с помещением в неприятную ситуацию игрока, отыгрывающего этого персонажа.

Лучший способ гарантировать то, что все ваши игроки останутся довольны, заключается в том, чтобы каждый из них был вовлечен в игру, и активно принимал в ней участие. Если какой-то призрак отделяется от Круга, отправляясь на одиночную миссию, которая продолжается три часа, существует очень большая вероятность того, что другим представителям Круга будет очень скучно. В конечном счете, им может стать настолько скучно, что они больше не захотят играть. Сохранение целостности Круга (или, по крайней мере, контроль над тем, чтобы разделение его представителей не выходило за разумные пределы) является хорошим способом вовлечения максимально возможного количества игроков в каждый игровой эпизод. Поощрение активного Теневодства также представляет собой хороший способ гарантировать то, что игроки будут принимать участие в происходящем, даже если их основные персонажи находятся где-то далеко.

Помимо этого, Рассказчику следует помнить о том, что никто не любит чувствовать себя беспомощным и малозначительным, и потому он должен позаботиться о том, чтобы действия его игроков напрямую воздействовали на ход истории. Если вы слишком строго придерживаетесь сюжетной линии, которой должны следовать игроки, вы можете столкнуться с необходимостью применения достаточно деспотичных методов, призванных удержать их "в русле сюжета". Это автоматически делает вашу историю гораздо менее правдоподобной, не говоря уже о том, что она становится менее интересной. Когда игроки понимают, что они ничего не могут изменить, они вообще перестают делать что-либо, и ваша игра теряет интерактивный компонент Повествования, который делает **Призраков** столь интересными.

Учитывая все вышеперечисленное, вы можете задаться вопросом, почему, при наличии всех этих ограничений, опасностей и обязательств, кто-то вообще изъявляет желание выполнять обязанности Рассказчика? Ответ прост: дело в том, что роль Рассказчика нередко оказывается самой интересной и привлекательной в этой игре. Создание чего-то уникального и разделение вашего творения с игроками, созерцание удивления в их глазах, когда они натыкаются на сюжетный ход, которым вы особенно гордитесь, и возможность услышать, как они пересказывают истории из вашей хроники спустя дни, недели, и даже месяцы после игры ("И тогда этот Легионер попросту просунул голову через стену вместе с рукой, сжимающей меч, и Асок вцепился руками ему в лицо, и сделал этот прекрасный бросок Ваяния") послужат достойной наградой за все ваши труды. Тем не менее, самым важным моментом безусловно является сам акт Повествования, заключающийся в создании истории, частью которой станут ваши игроки. Именно он представляет собой истинную награду Рассказчика, целиком окупающую все время и усилия, вложенные в подготовку игры.

Распределение ролей

Пока все ваши мысли поглощены созданием мира и сущностей, которые его населяют, ваши игроки занимаются не менее важным делом, создавая своих

персонажей. Персонажи, которых придумывают игроки, являются единственной ниточкой, связывающей их с вашим миром, и потому данный процесс имеет огромное значение. Для того, чтобы убедиться в том, что вклад игроков в общее дело является плодотворным, и их представления о персонажах вписываются в общую задумку Рассказчика, вам придется достаточно тесно взаимодействовать с ними в ходе создания их героев. В конце концов, если игрок создаст закаленного в боях Центуриона, готового хорошенько надрать выступающие части Корпора Еретиков, когда вы захотите поведать историю о трагической любви, с немалой долей вероятности можно будет предсказать, что ни вам, ни ему не понравится конечный результат. Заранее сообщите своим игрокам, какую именно игру вы хотите провести, и внимательно выслушайте их мысли по поводу того, какую игру хотелось бы получить им. Не забывайте о том, что история, которую будете создавать вы с вашей группой, является результатом коллективного труда, и потому следует заранее убедиться в том, что предполагаемые персонажи хорошо впишутся в нее. Действия героев будут изменять ваш мир, оказывая на него самое разнообразное воздействие, тогда как ваш сюжет и неигровые персонажи будут влиять на выборы, которые суждено будет сделать игрокам. Плодотворное сотрудничество и постоянное общение с вашими игроками увеличивает вероятность того, что в конечном результате у вас получится история, которой будут довольны и игроки, и Рассказчик.

Общение с игроками в ходе создания персонажей также позволит вам добиться целостности группы. Благодаря вмешательству на самой ранней стадии, вы сможете избежать неприятной ситуации, в ходе которой ваши игроки создадут взаимоисключающих персонажей. Если некоторые из них хотят играть служителей Иерархии, тогда как другие отдают предпочтение закоренелым Еретикам, ваша игра может закончиться катастрофой, в ходе которой одна половина Круга будет всячески пытаться арестовать и отправить в кузницы душ вторую половину. Это неминуемо произойдет, если, конечно же, вам не удастся придумать подходящую причину для сотрудничества между Иерархией и Еретикам – примером чего может послужить необходимость защиты особенно опасного Нихиля или же совместная экспедиция в другое Темное Королевство. В любом случае, постарайтесь не ограничивать фантазию ваших игроков в процессе создания персонажей, но, в то же время, не забывайте о своей истории, изучая предложенные ими концепции. Следите за ролями, которые собираются отыгрывать ваши игроки, чтобы избежать проблем прежде, чем они начнутся.

В ходе создания персонажей игроки также придумывают предыстории своих героев. Вы можете воспользоваться возможностью, предоставляемой данными предысториями, для того, чтобы вплести персонажей в полотно вашей истории с помощью сюжетных зацепок, которые они включают. Старые враги или союзники, болезненные воспоминания, к которым раз за разом обращается Тень, излюбленные места, точки пересечения между историями различных героев – все это может послужить тому, что персонажи игроков еще лучше впишутся в ваш мир.

Активное участие в создании игровых персонажей может изрядно поспособствовать подготовке интересной истории, но хороший Рассказчик всегда знает, когда стоит остановиться. Далеко не каждый персонаж идеально вписывается в любую историю. С другой стороны, вы можете сделать это своим преимуществом, задействовав какое-то очевидное несоответствие в ходе вашей истории. К примеру, игрок хочет, чтобы его персонаж управлял ночным клубом в Землях Теней, но, в силу того, что в вашем сюжете не упоминаются ночные клубы, вы не придумали заранее ни одного такого заведения. Тем не менее, это не означает того, что вы не можете его добавить. Вместо того, чтобы отбрасывать идею, вы можете предложить игроку

придумать этот клуб с нуля. Это может предоставить вам множество идей для сюжета (необходимость договариваться с местными Иерархами для того, чтобы получить разрешение на управление клубом, конкуренция со стороны владельцев других клубов, возможные конфликты с Ренегатами, возмущение Иерархии в связи с клиентами-Ренегатами, и так далее), что, в свою очередь, сделает вашу историю интереснее и богаче. Более того, игрок вложит еще немного времени и энергии в ваш мир, сделав его еще более детальным и интересным. Вы нередко будете сталкиваться с подобными ситуациями, и, использовав их должным образом, вы и ваши игроки сможете придать глубины и, как ни парадоксально, жизни вашему миру.

Элементы Призраков

Так я сказал; не ответствовал он; за другими тенями
Мрачно пошел; напоследок сокрылся в глубоком Эребе.
Может быть, стал бы и гневный со мной говорить он иль я с ним
-Гомер, Одиссея, Книга 11

Большинство историй о призраках повествует об отважных охотниках на привидений, которые изгоняют зловредных духов и очищают от нечисти старые дома. Рассказы, мораль которых сводится к необходимости обретения призраком внутреннего мира, являются не в пример более редкими. Истории о призраках, которые создаются в ходе этой игры, представляют собой нечто абсолютно иное, так как главными их героями являются сами призраками. Именно это является одним из основных моментов, понимание которых необходимо для успешного использования **Призраков: Забвения**: персонажи являются протагонистами и главными действующими лицами историй, которые вы рассказываете. Они живут и действуют в вашем мире: если бы персонажи хотели стать объектами воздействия, они с таким же успехом могли бы записаться в ряды Невольников, Трутней или оболов.

Тем не менее, данная трансформация традиционной истории о призраках также помогает сделать игру **Призраки: Забвение** более сложной, чем может показаться на первый взгляд. Для того, чтобы передать уникальную атмосферу Призраков, вам придется задействовать в ходе истории немало элементов. Среди них стоит отметить ужас, страх, романтику, страсть и сожаление, представляющие собой ключевые аспекты Подземного Мира, которые нельзя обойти в ходе игры. Немалую важность также представляет готовность игроков поверить в происходящее и качественная игровая атмосфера. Когда все эти элементы действуют так, как нужно, испытываемые вами и вашими игроками ощущения действительно могут стать незабываемыми.

Темы

У каждой истории есть своя тема. Это один из главных законов нарратива, и истории Призраков не являются исключением из этого правила. Тема представляет собой определенную идею или концепцию, лежащую в основе истории, которая определяет ее форму и характер. Игра **Призраки: Забвение** сама по себе включает немало тем: среди них можно отметить самосовершенствование, бунт, примирение, отторжение, страсть, ужас и многие другие. Вы не должны активно использовать в ходе вашей истории все эти темы; большая их часть сумеет найти дорогу туда без вашей помощи. Тем не менее, вы можете постараться акцентировать внимание на одной или двух темах, подчеркнув их важность в истории, которую вы создаете.

Использование определенной темы может осуществляться различными способами. Одним из самых легких методов заключается в отображении темы с помощью описаний, которые вы предоставляете игрокам. Если вашей темой является ужас, то упоминание странных, скребущихся звуков, раздающихся в тенях, и описание ужасных меток смерти, красующихся на теле каждого встречного призрака, способно весьма неплохо послужить вашим целям. Даже если источником звуков окажутся мыши Земель Плоти, а встречные призраки будут молча наблюдать за персонажами, само присутствие этих элементов будет акцентировать внимание игроков на ужасающей природе происходящего. Другой способ заключается в том, чтобы использовать реквизиты – предметы, которые держат в руках отыгрываемые вами персонажи, или же просто находятся рядом – связанные с вашей темой. К примеру, выкованная из душевной стали роза в руках одинокого призрака позволит гораздо эффективнее акцентировать внимание игроков на теме романтики или трагедии, чем простая фраза: "Сегодня мы собираемся сосредоточиться на романтике".

В ходе продолжительной хроники вы можете столкнуться с тем, что вам придется работать с различными темами. Каждая глава может иметь свою собственную тему, подчиненную общей идее хроники, или же главная тема истории может присутствовать в каждую минуту игры. Все зависит от вас. К числу некоторых из наиболее важных тем **Призраков** относятся следующие:

Приключение: Многие из Неупокоенных Мертвецов до сих пор стремятся испытать чувство азарта и опасности, к которому они привыкли при жизни. Стремясь забыть о своих страданиях или же желая достойно провести свое посмертие, некоторые призраки отправляются создавать проблемы в Мире Живых. К числу подобных душ относятся любители полтергейста на чердаках, фанаты популярности на страницах желтых газетенок и любители дешевых удовольствий, которые приносит Оседлание. С другой стороны, немало интересного можно найти и в Подземном Мире. Вступление в ряды Губителей Рока, охота на Ренегатов (или Легионеров!) и исследование Бури – это лишь краткий перечень открывающихся перед призраком возможностей. Персонажи, Страсти которых связаны с развлечениями или страхом, прекрасно подойдут для хроники, посвященной подобной теме.

Неповиновение: Некоторые из числа сильных духом призраков считают Иерархию разновидностью тоталитарной системы, подавляющей личность и пропагандирующей рабство. Руководствуясь стремлением к порядку (или власти) персонажи могут стать агентами этой системы, сражаясь за то, чтобы усмирить беспокойные группировки Ренегатов и Еретиков. С другой стороны, персонажи могут восстать против бесчеловечной машины Иерархии, организовав банду Ренегатов, или даже Еретиков, после чего полностью посвятив себя борьбе за свободу.

Страх: Обычные люди содрогаются от страха, а дети плачут в ночи. Живые боятся темноты, и того, что лежит по ту сторону Савана; мертвые страшатся Забвения, вечных мучений и утраты надежды. Страх является важной темой **Призраков**, оказывающей влияние как на действия мертвых, так и на действия живых. Он может стать стимулом для еще более ожесточенного сопротивления Забвению, или даже заставить персонажей отправиться на охоту на Спектров, чтобы бросить вызов своему страху и победить его. Страх за близких людей может подтолкнуть призрака к взаимодействию с Миром Живых, и достаточно обоснованный страх перед другими призраками способен убедить персонажей в важности союзников, значимости принадлежности к той или иной Гильдии, и необходимости конфликтов, которых они при других обстоятельствах могли бы избежать.

Бессмертие: Нужно ли бояться смерти теперь, когда вы уже умерли? У вас нет причин для страха, и потому вы можете жить полной жизнью, как бы парадоксально

это теперь ни звучало. Центральной идеей подобной хроники может стать акцент на безвременье Земель Теней в сравнении с непостоянностью Мира Живых. Персонажи могут представлять собой призраков из давно забытых времен, стремящихся адаптироваться к современному миру, или же ими могут оказаться недавно прибывшие в Земли Теней души, которым предстоит привыкнуть к архаичным обычаям и традициям старых призраков. Кроме того, не следует забывать о растлевающем влиянии стагнации, которое становится особенно ощутимым с течением времени. Борьба за возможность сохранить ясность разума и, в то же время, приобрести новый опыт перед лицом медленного течения столетий, представляет немалую важность для многих обитателей Подземного Мира.

В то же время, персонажи могут попытаться наладить свою жизнь, обретя бессмертие. Если им удастся занять хорошее положение в своей фракции, наладить присмотр за Оковами, и следовать Страстям, Подземный Мир вполне может оказаться далеко не самым худшим местом. Но, как только призрак познает вкус вечности, он вряд ли захочет отказываться от этого дара. Можете ли вы представить себе, как будет реагировать игрок, когда бессмертие его персонажа окажется под угрозой?

Внутренний конфликт: Самым опасным врагом призрака является его собственная Тень. Внутренний конфликт между Я призрака и его стремлением к самоуничтожению заметно усиливается после того, как смерть разделяет от его с физической оболочкой. Сумеет ли призрак выстоять в беспощадной и непрекращающейся борьбе с демоном, живущим у него в подсознании, или же его поглотит Забвение? Как его внутренняя борьба отразится на отношениях с другими призраками, каждый из которых, в конце концов, ведет ту же самую битву, что и он?

Внутренний конфликт также может иметь более широкое значение, не ограничиваясь одним лишь противостоянием с Тенью. Поставив перед персонажами две взаимоисключающих, но, в равной степени, важных цели, вы можете внести раскол между ними, заронив зерно сомнения. Будут ли они спасать от смерти близкого им человека, или же предпочтут спасти от огней кузниц своего нового Неупокоенного друга? Поставив игроков перед выбором меньшего зла или же создав ситуацию, любой исход которой будет неприятным для персонажей, вы можете заставить игроков лучше разобраться в характерах их героев, и сделать сложный моральный выбор. Оковы призрака нередко заставляют идти его на исключительные жертвы, особенно, учитывая постоянное присутствие Забвения на заднем фоне, о котором ему вряд ли удастся забыть.

Интриги: Истории **Призраков** всегда наполнены интригами и подозрениями, независимо от того, идет ли речь о политике Стигии или же коварных планах конкурирующих культов Еретиков. Представители Круга могут быть пешками в замысле Иерархии или же шпионами в лагере Ренегатов. Кто-то из Владык Смерти может использовать персонажей в интригах, направленных против своих товарищей, или же, возможно, персонажей затянула в свои сети необъявленная война Гильдий. В мире, где Скульпторы способны менять лица, а Предвестники в буквальном смысле слова могут появиться из ниоткуда, правит паранойя, и немногие из Неупокоенных удостаивают других призраков своего доверия. Оковы и близкие люди нередко становятся жертвами тайных войн между фракциями Неупокоенных, и потому вы вполне можете сосредоточить развитие ваших историй на защите важных для персонажей объектов. С другой стороны, игроки сами могут выступать в качестве ключевых интриганов, пытаясь подчинить себе местную Цитадель, а то и саму Стигию.

Загадка: Стоит признать, что Подземный Мир не похож на какие-либо представления о Рае или Аде, существующие в Мире Живых. Процесс осознания того, что есть что, кто есть кто, и чем существование мертвых отличается от существования

живых, способен сам по себе стать очень интересной историей. В конце концов, по эту сторону Савана новых призраков не дожидаются учебники, в которых представлены все необходимые знания, и многим призракам приходится убегать от своих Жнецов. Это приводит к тому, что им самим приходится искать ответы на вопросы, связанные с тем, кем они являются, и кем они могут стать – к добру или худу.

Триумф: Существуют призраки, которых не сумела сломить даже смерть, которые заглянули в бездну, и сумели пережить это, став только сильнее благодаря тому, что им удалось постичь. Смерть далеко не всегда означает окончательный проигрыш: даже по эту сторону Савана Душа способна с честью выходить из противостояний, испытаний и сражений. Триумфы призрака могут варьироваться от чего-то малозначительного, вроде спасения уличного кота, до грандиозных деяний, примером которых может послужить успешная военная операция в Проходе, которая позволит очистить его от Спектров. Тем не менее, главным во всех этих случаях является чувство выполненного долга, продолжающее согревать Душу даже перед лицом Забвения.

Иллюзия достоверности

Умение отвлечь игроков от обыденных дел и повседневных забот является необходимым условием качественного Повествования. Хотя мир **Призраков** является многогранным и интересным, он не перестает быть при этом искусственным творением, предназначенным для использования Рассказчиком. Для того чтобы представить себя частью этого мира, игрокам для начала необходимо поверить в его реальность. В случае серьезного восприятия ролей своих призраков, игрокам придется воспринять реальность мироздания этих призраков, и хотя бы на время абстрагироваться от того, что их окружает.

Помня об этом, вам следует всячески поддерживать ощущение некоторой отстраненности от реального мира, создающегося в случае успешной реализации принципов этой игры. Каждый звонок телефона на заднем фоне, каждый спор о правилах, приводящий к необходимости открывать книгу в поисках правильного ответа на возникший вопрос, каждый раз, когда кто-то начинает цитировать любимый фильм, выходя из образа персонажа после начала игра – все это крайне негативно влияет на вероятность того, что игрокам удастся абстрагироваться от окружающей их статичной реальности, что представляется необходимым для успешного Повествования. До самого последнего мгновения игры (и ни минутой дольше) ваши игроки и вы должны верить в реальность того, что вы делаете, полностью погрузившись в придуманный вами мир. В противном случае, ваша история перестанет быть интерактивным переживанием и окажется обычной историей, которую можно будет только выслушать, покритиковать и оценить, вместо того, чтобы принять в ней участие, сыграв ключевую роль в развитии сюжета.

Трагедия

Во времена Древней Греции, трагедией было принято называть историю, повествующую о возвышении великого героя, обладающего одним-единственным недостатком, и его последующем неизбежном падении, вызванном тем, что его недостатком воспользовались обстоятельства, враги или Судьба. Со временем это определение было расширено, но в его основе до сих пор лежит идея чего-то хорошего, гибнущего из-за своих собственных слабостей.

Подобные трагедии являются исключительно важным аспектом **Призраков**. Трагический недостаток каждого призрака воплощен в его Тени, и значительная доля конфликтов в историях **Призраков** связана с отчаянной борьбой персонажа против практически неизбежной победы Забвения. В конце концов, выигрыш или проигрыш отдельно взятого призрака не так важен, как то, как он ведет себя перед лицом надвигающейся тьмы.

Трагедия далеко не всегда является синонимом неудачи, и хорошая трагическая история может оказаться не менее интересной и увлекательной, чем процесс героического уничтожения Спектров. Сожаление, утраченные возможности и эмоциональные утраты, которые являются ключевыми составляющими трагедии, также представляют исключительную важность для игры по **Призракам**. Если основная задача этой игры заключается в том, чтобы помочь извлечь определенный урок из подобных ошибок, отдельно взятая история может оказаться посвящена попыткам призрака исправить совершенные им ошибки, даже если само мироздание пытается дать ему понять, что уже слишком поздно.

Ужас, террор и страх

Ибо ужас пожирает свет и извергает его в виде тьмы.
-Том Лиготти, Короткие лекции профессора Никто
о сверхъестественном ужасе

Многие люди используют три этих термина в качестве синонимов, что является не совсем правильным. Все они представляют важные и уникальные аспекты **Призраков**, и каждому из них должно быть отведено свое место в ваших хрониках. Акцентировав внимание игроков на одном из данных аспектов, вы сможете придать вашей истории широкий спектр значений и настроений.

Страх – Возможно представляющий собой самую широкую категорию из всех трех вышеназванных, страх приводит к наиболее ожидаемым и очевидным последствиям. Хотя отдельно взятые страхи и их первоисточники могут быть достаточно неочевидными и своеобразными, страх как таковой можно охарактеризовать как неприятное беспокойство, вызванное ожиданием каких-либо зловещих событий. Страхи часто связаны с какими-то предметами, личностями и местами, и могут проявляться самыми различными способами, начиная бешеной яростью и заканчивая бегством.

Большинство людей, так или иначе, стремится испытать страх. Именно поэтому мы читаем книга Стивена Кинга, катаемся на американских горках и посещаем дома с призраками. Приток адреналина, вызванный ассоциируемыми со страхом раздражителями, вне зависимости от их непосредственной природы, может быть весьма приятным, при условии, что речь идет о контролируемой ситуации, где источник страха не представляет реальной угрозы. В случае с **Призраками** речь идет об угрозах, которые реальны для персонажей, и достаточно реальны для того, чтобы вызвать возбуждение у ваших игроков, оставаясь в то же время относительно "безопасными" для того, чтобы они могли спокойно наслаждаться адреналином.

Террор – Террор отличается от ужаса тем, что оставляет некоторое место для надежды. Это не столько интеллектуальная, сколько интуитивная реакция, представляющая собой инстинктивный страх перед предполагаемой угрозой. Террор может быть вызван чем угодно, начиная случайной тенью на стене и отдаленными шагами в прихожей, и заканчивая чудовищными тварями, которые, завывая от голода,

несутся за вами по коридору. Короче говоря, террор можно приравнять к стрессовой ситуации, сопряженной с выбросом адреналина, где единственным специфическим условием является реальное наличие возможности спастись или победить. Террор может заставить вас обратиться в бегство, но, выбрав подобную схему действий, вы, как минимум, верите, что у вас есть шанс спастись. Аналогичным образом, террор может заставить вас броситься в бой с чудовищем, при условии хотя бы отдаленной надежды на то, что вы сможете справиться с ним. В силу этого, можно предположить, что до тех пор, пока стрессовую ситуацию нельзя с уверенностью охарактеризовать как безнадежную, она будет вызывать террор, а не ужас.

Ужас – Основой ужаса являются безнадежность и насилие. Это подсознательная реакция, связанная с рациональным осмыслением сложившейся ситуации, суть которой заключается в том, что организм реагирует на осознанный переход границы того, что принято считать безопасным и нормальным. Ужас может быть вызван чем угодно, начиная видом крови, и заканчивая гораздо более неприятными и пугающими вещами. Все зависит от того, что считается безопасным в системе координат наблюдателя, и насколько сильно сложившаяся ситуация противоречит его представлениям о безопасности и нормальности.

Насилие является основной ужаса. Если воспринимать насилие как момент перехода невидимой границы между нормальным и ненормальным, то можно сделать вывод, что любая из его разновидностей – физическое (нападение, убийство, нанесение увечий, изнасилование, насильственное применение Ваяния, и так далее), ментальное (вещи, которые не могут и не должны существовать, возникновение прямых противоречий устоявшимся представлениям о реальности) и эмоциональное (предательство, одиночество, пытка) – способна вызывать ужас.

Еще один аспект ужаса связан с ощущением неизбежности и полной неспособности персонажа изменить сложившуюся ситуацию. Если вы испытываете террор в тот момент, когда к вам бросается чудовище, то он сменится ужасом, если вы внезапно осознаете, что ваши ноги приросли к полу. Хотя вам вряд ли захочется, чтобы ваши игроки постоянно чувствовали себя беспомощными, ужас все еще может представлять собой очень важный элемент ваших хроник. Кошмарная архитектура Стигии, исполинская, едва заметная тень в водах Прохода, необходимость наблюдать за перековыванием или Ваянием души, ощущение наличия значительных возможностей при полном отсутствии каких-либо шансов ими воспользоваться – все это весьма подходящие примеры рационального использования ужаса в хрониках.

Когда стоит остановиться

Существует очень большая разница между использованием страхов персонажа и страхов самого игрока. Хотя каждый игрок неизбежно вкладывает определенную частичку себя в своего персонажа, это не значит, что он желает оказаться главным объектом будущих сюжетных поворотов и ужасов. В **Призраках**, где Страдания направлены на поиск слабых мест психологии персонажа, грань между персонажем и игроком иногда оказывается размыта. То, что должно было стать испытанием для персонажа, может внезапно оказаться испытанием для игрока, особенно в тех случаях, когда игрок ассоциирует себя со своим героем, и вкладывает в него некоторые из своих собственных страхов и Страстей. Подобная ситуация может оказаться весьма неприятной для всех участников происходящего. Не стоит забывать о том, что в сущности своей **Призраки** являются игрой, основное предназначение которой заключается в том, чтобы приносить радость участникам, тогда как серия расчетливых

ударов по слабым местам человеческой психики вряд ли сделает кого-либо счастливым.

Главным залогом того, что события вашей хроники не зайдут слишком далеко, является постоянное и откровенное общение между игроками и Рассказчиком. Вы должны присматривать за вашими игроками, и, если у вас складывается впечатление, что происходящее вызывает у них дискомфорт, вам стоит поинтересоваться у игроков, не хотят ли они прекратить игру или изменить какие-то ее элементы. Игроки, у которых возникают какие-либо проблемы, должны знать, что они могут немедленно сообщить вам об этом, после чего вы обязательно решите сложившуюся ситуацию. Возможно, неплохой идеей будет договориться заранее о каких-нибудь условных словах, которые позволят вам понять, когда что-то происходит не так, и, в то же время, избежать прерывания игры и выхода игроков из своих образов.

В конце концов, не стоит забывать о том, что между вами и игроками всегда должно присутствовать определенное доверие. Они должны знать, что вы не будете злоупотреблять знанием их фобий или страхов, о которых они могут вам рассказать, тогда как вы должны знать, что они честно и откровенно скажут вам, когда им что-то нравится или не нравится. Привнесение в игру реальных страхов, присущих не столько персонажам, сколько игрокам, может использоваться в том случае, если все присутствующие согласны с этим. В тот момент, когда это согласие окажется нарушенным, вам стоит перестать прибегать к сюжетным элементам, основанным на страхах ваших игроков.

Романтика

Романтика всегда была достаточно сложным объектом отыгрыша. Необходимость четкого разграничения взаимоотношений на уровне персонажей с взаимоотношениями в реальном мире, попытки избежать чрезмерной сентиментальности и слащавости, деликатные вопросы, связанные с тем, на каком этапе флирта разумнее всего прервать отыгрыш фразой "На следующее утро..." – вот всего лишь несколько проблем, связанных с использованием романтики в играх. Все это достаточно серьезные вопросы, которые необходимо решить в том случае, если вы планируете задействовать в ваших играх романтические сюжеты, но, в то же время, необходимо отметить, что в данном случае игра стоит свеч.

Призраки являются порождениями Страстей, и одни из самых могущественных чувств, которые способны испытывать человеческие существа, неразрывно связаны с любовью. В результате этого возникает вопрос, почему эти Страсти не могут воздействовать на призраков? Было бы странно утверждать, что смерть способна искоренить столь всеобъемлющую потребность человека в романтической любви: на протяжении долгих столетий посмертного существования, любящий спутник и товарищ способен не раз спасти вашу душу, причем, нередко, в буквальном смысле этого выражения.

Учитывая все это, романтика может и должна быть важной частью посмертного существования. Основная рекомендация, которую мы можем вам дать, заключается в том, чтобы ваши игроки сами строили свои романтические отношения. Навязанные чувства обычно приводят к прямо противоположному результату, вызывая отторжение. Любовь по графику сама по себе является не самой лучшей идеей, и применение данной концепции в рамках игры обычно дает такие же неприятные результаты, как и в жизни. Терпение является великим благом, как, впрочем, и стремление понять, чего именно хочется персонажам и их игрокам, и какая именно разновидность романтических отношений будет импонировать им больше всего. Лучшие

романтические сюжеты нередко оказываются незапланированными, развиваясь, вместо этого, на основе взаимоотношений хорошо продуманных персонажей, которые оказываются вместе в силу тех или иных обстоятельств.

Использование романтики в ваших хрониках может принимать самые различные формы. Страсти и Оковы очень многих призраков связаны с теми, кого они любили при жизни. Любовь, которую они испытывали и до сих пор испытывают к этим людям, является одним из ключевых элементов их существования. Романтические отношения, объединяющие людей по обе стороны Савана, могут принимать как комический, так и трагический оборот, так как призракам, живущим своей бессмертной любовью, нередко приходится наблюдать за тем, как их возлюбленные со временем залечивают свои душевные раны, собирают силы для того, чтобы жить дальше, и начинают строить новую жизнь с новыми взаимоотношениями. С другой стороны, некоторые пары оказываются связаны настолько сильно, что их не может разделить даже смерть, и хотя поддержание отношений с призраком нередко оказывается довольно нелегкой задачей, подобные ситуации также имеют свои преимущества. Применение Воплощения, Фантазма и некоторых других Арканои способно предоставить влюбленным возможность воссоединиться, пускай даже ненадолго, но достаточно ли этих кратких мгновений для того, чтобы преодолеть пропасть, лежащую между мертвыми и живыми?

Известны также случаи, когда призраки находили друг друга в Подземном Мире, где любовь вполне может действительно оказаться вечной. Если призрак все еще испытывает сильные чувства к кому-то, кто остался в Мире Живых, но внезапно влюбляется в другого призрака, испытываемое им замешательство и необходимость выбирать между прошлым и настоящим способны послужить основой для множества любопытных историй, а также предоставить его Тени значительный оперативный простор. Призраки, утратившие эмоциональные ниточки, привязывавшие их к Землям Плоти, нередко могут облегчить свое существование в Мире Мертвых с помощью сильных чувств, так как одной лишь силы их любви может оказаться достаточно для того, чтобы сопротивляться влечению Забвения. Тем не менее, даже в Подземном Мире далеко не все отношения оказываются долгоиграющими, и при наличии вечного искусителя в обличье вездесущей Тени, лишь истинной и могущественной любви удается справиться со всеми испытаниями, которые создает для нее посмертное существование Неупокоенных Мертвецов.

Реквизиты и музыка

Хотя главным инструментом создания соответствующего настроения является ваш голос, вы также можете воспользоваться другими средствами. Свечи и тусклый свет, старые книги, статуэтки в виде гаргулий и другие элементы интерьера могут оказаться очень полезными для создания визуального окружения, отражающего сумрачный мир **Призраков**. Тем не менее, переполнение окружающей обстановки подобными элементами может привести к нежелательным последствиям. В конце концов, все эти предметы должны акцентировать определенное настроение, а не отвлекать внимание игроков от вашей истории.

Звуки представляют такую же важность для создания атмосферы, и многие Рассказчики отдают предпочтение играм с определенным музыкальным фоном. Тем не менее, обратите внимание на то, чтобы музыка не оказалась слишком громкой, а тексты – не слишком знакомыми вашим игрокам. Если громкая музыка отвлекает внимание от игры или же ваши призраки внезапно

начинают подпевать очередной песне Cure, это вряд ли позволит добиться ожидаемого результата, и, вместо этого, уведет мысли игроков в сторону от истории, которую вы рассказываете.

Настроение

Если тема истории отражает ее основную концепцию, то настроение связано с основным ощущением, которое она вызывает. Настроение истории должно соответствовать эмоциям, которые вы хотите вызвать у ваших игроков посредством вовлечения их в происходящее, что позволит вам добиться того, что игра не будет сводиться к одним лишь броскам кубиков и нанесению пометок на листы персонажей. Как только вам удастся добиться необходимого настроения, игроки будут помогать вам поддерживать его с помощью своего отыгрыша.

Лучше всего попытаться вызвать у игроков соответствующий настрой в самом начале истории, а то и перед началом игры. Игроки должны четко осознавать момент перехода от субботних посиделок в дружеской компании к участию в истории, в ходе которой в дело вступает их воображение, а их персонажи – оживают. Конечно же, вы не можете принудить к этому игроков, так как ваши отношения, в конце концов, несколько отличны от взаимоотношений всемогущего хозяина и вынужденных фантазировать невольников. Не стоит забывать о том, что игроки собираются на игру для того, чтобы как следует повеселиться со своими друзьями, приняв участие в вашей истории. Тем не менее, ничто не может уничтожить мрачную атмосферу **Призраков** стремительнее, чем внезапное выяснение того, кто и с чем хочет заказать пиццу. Начало истории должно стать тем моментом, когда ваши игроки успокаиваются и оказываются морально готовы приступить к игре.

Вам нужно постараться поддерживать необходимое настроение с самого начала игровой сессии. Различные типы настроения и атмосферы могут вводиться в игру различным образом. Настроение, связанное с насилием, можно задать с помощью громких звуков хеви-метала или же оглушительного удара книгой по столу (желательно, впрочем, использовать для этого не ту книгу, которую вы сейчас читаете). Для печальных и мрачных историй хорошо подойдет тихая классическая музыка или же приглушенный шепот Рассказчика. Как бы то ни было, чем раньше вы начнете вводить соответствующее настроение в игру, тем лучше, и желательно, чтобы вы и дальше придерживались его. Внезапные изменения настроения игры не всегда приносят положительный результат и вполне могут выбить из колеи большинство игроков.

Вы, скорее всего, захотите спланировать настроение каждой истории до ее начала, хотя действия ваших игроков вполне могут направить происходящее в достаточно неожиданное русло. Среди наиболее подходящих для **Призраков** настроений можно отметить следующие:

Угрожающее: Воздух сгущается от чувства близкой опасности, но призраки не видят угрозы, с которой они могли бы сразиться. Персонажи чувствуют, что время играет против них, тогда как угрожающий им враг неуклонно движется к победе. Возможно, им удалось узнать о грядущем нападении Спектров, но никто в Цитадели не хочет прислушиваться к их предупреждениям, или же они оказываются пойманы работорговцами и закованы в цепи, и теперь их ожидают кузницы душ. Зажатые между необходимостью действовать и невозможностью добиться того, что является необходимым в данной ситуации, персонажи постоянно будут ощущать усиливающееся напряжение и тяжелый груз ответственности.

Романтическое: Надежда и красота способны преодолеть любые препятствия, включая саму смерть. Несмотря на все ужасы Забвения, даже призраки способны обрести любовь и счастье. В ходе подобной истории игрокам предстоит испытать надежду, а то и радость, хотя не следует забывать о том, что в любой романтической истории всегда должна присутствовать некоторая доля неопределенности.

Трагиромантическое: В отличие от более оптимистического варианта, данная разновидность историй пронизана чувством печали и тоски. Любовь была утрачена и никогда уже не вернется, и даже новое чувство внезапно оказывается разбито на части. Трагическая история о несчастливой любви может вызвать у ваших игроков сожаление, страдание, страх и тоску. Учитывая то, что объекты былой привязанности с легкостью могут пасть жертвами Забвения (чтобы, возможно, вернуться в облике Доппельгангеров в дальнейшем), а новые – в любой момент оказаться шпионами Иерархии или аморальными Ренегатами, у вас есть немало возможностей для того, чтобы сделать трагическую любовную историю основой интересной и запоминающейся хроники.

Загадочное: Едва слышный шепот, туманные улицы Земель Теней и лабиринты туннелей, скрывающиеся под величественными башнями Стигии, могут помочь вам сделать загадочную атмосферу одним из лучших вариантов для истории о призраках. В конце концов, призракам до сих пор не известно очень многое из того, что связано с их странным существованием, и акцентировав их внимание на том, сколького они еще не понимают, вы вполне можете побудить их к исследованию Подземного Мира и его тайн.

Загадка в классическом понимании жанра нуар также прекрасно подходит для игр по **Призракам**. Уличные интриги, прекрасные, но несчастные персонажи, подозрительные места встреч и загадочные политические организации, скрывающиеся в тенях, способны одним своим существованием подчеркнуть героизм персонажей, которые столь резко контрастируют с окружающим их Подземным Миром.

Авантюрное: Активные действия и мелодрама могут стать частью практически любой истории **Призраков**. Стремительное развитие сюжета и постоянная опасность создают напряжение и приводят к выделению адреналина, тогда как непосредственные достижения и успехи позволяют игрокам испытать значительное удовольствие от процесса, не забывая, впрочем, что цена неудачи также очень высока. Нападения Спектров, гонки наперегонки со временем с целью сохранения Оков или спасения товарищей из кузниц душ, а также множество других сюжетов являются прекрасным примером историй, которые поддерживают игроков в постоянном напряжении, не давая их персонажам ни малейшей возможности перевести их призрачное дыхание.

Радостное: Даже Неупокоенным иногда удается обрести мир. Персонажи могут посвятить себя встречам с друзьями или же сыграть несколько веселых шуток с живыми. Персонажи могут отдохнуть и восстановить свои силы, тогда как их игроки получат возможность расслабиться и слегка развлечься с помощью своих Арканои. Учитывая значительное эмоциональное напряжение, присущее многим хроникам **Призраков**, подобные истории иногда могут оказаться очень полезными, позволяя не только слегка разбавить мрачную и готическую атмосферу, но и создать положительный контраст и слегка развеселить присутствующих.

Хроника

Тут нет последнего занавеса и нет никакой сцены,
Ты стоишь молча посреди пустой арены,

Глядя на черную страницу, и не видишь там слов...
-Стивен Браст и Адам Стемпл, "Почерневшая страница"

Подобно тому, как отдельные главы образуют книгу, отдельные истории объединяются, образуя хронику. Помещая эти индивидуальные истории в контекст чего-то большего, вы получаете возможность прописывать более масштабные сюжетные ходы, соединять отдельно взятые факты с отдельно взятыми персонажами, и увеличивать глубину и значимость событий, происходящих в вашей игре.

Одним из ключевых элементов, присущих каждой хронике, является преемственность и целостность ее событий. Зловещий Солиситор, появившийся в ходе одной из историй, может оказаться вполне неплохим антагонистом для игрового вечера, но в ходе последующих событий хроники вы также можете открыть персонажам личность его нанимателя, причины, в силу которых он оказался втянут в происходящее, некоторые детали из жизни его товарищей по Гильдии, а также сложности, с которыми сталкиваются солдаты Иерархии, которые пытаются найти информацию об этом призрачном преступнике, как, впрочем, и многое другое. Хотя вам вряд ли удастся вместить это в одну игровую сессию, широкое полотно хроники без труда может предоставить вам достаточное количество сессий, которое позволит вам в полной мере реализовать все ваши задумки.

Начало

Первое, что понадобится вам для создания хроники, это базовая идея, которую необходимо будет сформулировать еще до того, как первый игрок начнет создавать своего персонажа. В силу того, что Мир Тьмы во многом является отражением нашего мира (пускай даже еще более мрачным и безрадостным), вы с легкостью можете черпать идеи для ваших историй из окружающего пространства. В утренней газете может встретиться интересная статья о любопытной исторической фигуре, из которой получится хороший призрак, или же последний журнал из серии Нью-Эйдж может описывать какую-то необычную теорию жизни после смерти, которая вполне способна послужить основой для культа Еретиков. Помимо этого, не стоит забывать о том, что Подземный Мир является отражением Земель Плоти, в силу чего трагические события, попавшие на передовицы утренних газет, могут оказать весьма значительное воздействие на Земли Теней. Аналогичным образом, вы можете придумать какое-то сверхъестественное объяснение произошедшим событиям, связав их с Неупокоенными Мертвецами, что также может послужить хорошей основой для истории.

Короче говоря, для успешного создания хроники вам понадобятся ответы на следующие вопросы: кто принимает в ней участие, где она происходит, и куда она заведет персонажей? Ответ на первый вопрос позволит вам составить определенное представление о том, каких персонажей вы будете отыгрывать в качестве Рассказчика, и как они будут реагировать на игроков. Будут ли это другие призраки? Спектры? Быстрые? Если вы будете хорошо представлять себе, с какими именно персонажами предстоит встретиться героям ваших игроков, и как следует подготовитесь к этому, основная часть работы окажется сделана.

Немалую важность также представляет то место, где будет разворачиваться история. Планируете ли вы ограничиться Землями Теней или же события хроники приведут героев в саму Стигию? Будет ли происходящее связано с определенным Пристанищем или Некрополем? Понадобится ли призракам пересекать Саван? Ответы

на все эти вопросы помогут вам качественно подготовить обстановку, в которой будет разворачиваться ваша хроника.

И, наконец, вам остается ответить на вопрос, связанный с тем, куда ваша история приведет персонажей. Каждое действие имеет определенные последствия, у каждого злодея есть свои союзники и друзья, и ни одно доброе деяние не должно оставаться безнаказанным. Даже если вы собираетесь провести односессионную игру с этими персонажами, заложение основы для гипотетического продолжения может помочь вам лучше представить себе, чего именно вы хотите добиться в ходе первой игры.

Долговременные обязательства или краткий миг наслаждения?

Истории могут быть частью глобальной хроники или же отдельными "односессионками". Истории, являющиеся частью чего-то большего, нередко оказываются более предпочтительными в том плане, что создают у игроков ощущение целостности происходящего, а также обеспечивают Рассказчику большее количество материала для подготовки, который систематически накапливается в ходе предыдущих игр. Этот материал придает вашему миру дополнительную глубину и жизнь, а также предоставляет вам надежную опору в тех случаях, когда игроки внезапно решают свернуть с пути, который вы запланировали для них. С другой стороны, долгие хроники также обладают своими недостатками. С целью поддержания целостности истории, каждая индивидуальная история должна быть прочно связана с ходом предшествующих событий. Это, в свою очередь, значительно ограничивает вашу возможность влиять на события и персонажей, если, конечно же, вы не собираетесь наплевать на предысторию и основной сюжет. Помимо этого, над вами всегда будет нависать Дамоклов меч ошибок, связанных с банальной забывчивостью, так как если ваш мир начнет терять целостность и последовательность (“Эй, на прошлой неделе ты говорил, что это не Наблюдатель!”) ваши игроки перестанут доверять вам. Тем не менее, удивительные хитросплетения и возможности, предоставляемые долговременными хрониками, вполне окупают все труды, связанные с их проведением.

Альтернативой долгоиграющим хроникам являются так называемые "односессионные" истории. В рамках подобных историй игроки создают персонажей, чье существование продолжается ровно до конца игровой сессии. Это позволяет вам избежать долговременных обязательств, связанных с продолжительной и многогранной хроникой, сконцентрировавшись вместо этого на какой-то отдельно взятой идее. Помимо этого, вам также потребуется гораздо меньше времени на подготовку: фактически, вам нужно будет подготовить ровно столько персонажей, сюжетных веток и сцен, сколько бы хватило на несколько часов игры в течение одного вечера. Главным недостатком подобных историй является отсутствие какой-либо предварительной информации, в силу чего вам понадобится представить, развить и разрешить все важные моменты в течение одной игровой сессии.

Тут или там

Призраки являются частью готик-панковой вселенной Мира Тьмы. Основой данной вселенной являются темнейшие уголки нашего собственного мира, но это абсолютно не означает, что эта игра не может полностью абстрагироваться от нашего мира, погрузив ваших игроков в мрачные тени Подземного Мира. Одним из главных моментов, с которыми вы должны будете определиться в ходе придумывания истории, является то, где она будет разворачиваться. Хотя вы всегда можете изменить свое

решение в дальнейшем, начальная точка истории оказывает значительное влияние на все то, что последует за ней. Перед вами лежит два основных выбора: вы можете начать историю в Землях Теней и прилегающих к ним Землях Плоти или же в Буре, которая включает Стигию, Далекие Берега, Лабиринт и другие Темные Королевства. Конечно же, историям свойственно перемещаться с место на место, так как большая их часть включает передвижения в той или иной форме, но в центре большинства ваших историй обычно будет находиться одна из этих двух частей Подземного Мира.

Земли Теней начинаются прямо за Саваном, разделяющим Мир Живых и Мир Мертвых. В этом месте персонажам легче всего взаимодействовать с Быстрыми, и они обладают преимуществом, заключающимся в том, что они могут наблюдать и оберегать те ниточки, которые привязывают их к Землям Плоти. Истории, разворачивающихся в Землях Теней, обычно связаны со Страстями и Оковами представителей Круга, а также дилеммами, с которыми регулярно сталкиваются живые. Помимо этого, Земли Теней позволяют призракам взаимодействовать с магами или оборотнями, в силу чего у вас будет возможность теснее привязать призраков к другим линейкам Мира Тьмы.

Истории, действие которых происходит в Буре, обычно принимают несколько иной оборот. Буря и то, что скрывается в ней, включая даже столь дружественное (в теории) место как Стигия, представляет, в действительности, нечто чуждое и недоступное пониманию большинства душ. Одному лишь процессу адаптации к этому иному миру может быть посвящено сразу несколько историй. Помимо этого, некоторые обитатели этого нового мира – Спектры, порождения Бури или старые призраки, Оковы которых давно уже превратились в прах – могут требовать очень многого от персонажей, причем во многих случаях их требования выходят далеко за пределы того, чего могли потребовать от них продажные Легионеры какого-нибудь Некрополя. Вдобавок к этому, не стоит забывать о других Землях Мертвых, которые могут посетить персонажи, или же с представителями которых они могут встретиться. Столкновение культур, убеждений и метафизических представлений, которое представляет собой эта часть Подземного Мира, может оказаться очень отличным от привычного уюта, присущего большинству хроник, разворачивающихся в Землях Плоти, предлагая, вместо этого, такое величие и масштабы, которые редко доступны большинству хроник, происходящих в более привычных условиях.

Ваши истории регулярно будут забрасывать игроков во все эти места, хотя для начала мы рекомендуем вам некоторое время держаться чего-то одного, чтобы у игроков была возможность слегка привыкнуть к своему окружению. В конце концов, их персонажам потребуется место, которое они смогут назвать домом. Знакомые лица и места помогут вашим игрокам представить себе ваш мир, и придадут им достаточно уверенности для того, чтобы посвятить себя исследованию новых горизонтов.

Плохие парни

Каждой истории требуются свои антагонисты, с которыми смогут бороться и сражаться главные герои. Далеко не все антагонисты обязательно должны быть злодеями, но при помощи персонажей, стремящихся на каждом шагу помешать игрокам, вы сможете создать необходимое напряжение и вызвать соответствующий интерес к событиям вашей хроники. Победа, для достижения которой не пришлось приложить ни малейших усилий, является всего лишь еще одной завершенной задачей; только выстраданную победу по праву можно назвать триумфом.

Конечно же, ничто не придает атмосферности продолжительной хронике так, как хороший главный антагонист, которого будут абсолютно счастливы возненавидеть

не только персонажи, но и игроки. Враги, ожидающие персонажей в вашей хронике, могут быть многочисленными или могущественными, но самое главное, чтобы они были сложными и непростыми личностями. Лучшим антагонистом является тот, кто заставляет нас усомниться в наших собственных моральных принципах, выступая в качестве настоящего чудовища на протяжении большей части игры, но затем в конечном счете оказываясь таким же человеком, как мы сами, если не лучше (и тогда чудовищами можем оказаться мы).

В большинстве случаев у вас будет один архизлодей, выступающий в качестве главного антагониста вашей хроники. Для того, чтобы сделать его запоминающимся, вам предстоит подробно продумать каждый аспект его личности. В конце концов, он является вашим главным агентом и голосом. Он приводит в движение события, вне зависимости от того, происходит ли это в результате скрытых манипуляций или открытых действий, разворачивающихся прямо на глазах у персонажей, и потому он должен иметь столько же целей, особенностей и скрытых граней, как и любой из игровых персонажей. Для того, чтобы игроки действительно возненавидели своего противника, он также должен быть максимально живым, или хотя бы как можно более реалистичным. Если игроки ненавидят вашего злодея, то это значит, что он способен вызывать у них настоящие и ненаигранные эмоции, что, в свою очередь, свидетельствует о том, что вы добились успеха.

Злодей вашей истории должен быть глубже и сложнее всех остальных персонажей, которых вы создаете, вне зависимости от того, являются ли они друзьями или соперниками главных героев. Важным элементом этого является его внешность. Подробное описание каждой детали его внешнего вида позволит создать живой образ вашего злодея в головах у игроков. В конце концов, они должны представлять себе, что именно предстанет перед их глазами, когда они встретятся со своей Немезидой, включая такие подробности как модель обуви, которую носит это чудовище, и стиль его прически.

То, как вы отыгрываете антагониста, способно оказать значительное эмоциональное воздействие на ваших игроков. Не рассчитывайте на то, что впечатляющие игровые показатели или подробнейшая предыстория сделают за вас это дело. В пьесе или фильме внешний вид и стиль злодея способны сами по себе внушать страх. В истории вам предстоит воссоздать внешность злодея с помощью одних только слов, но оказываемое им эмоциональное воздействие будет напрямую зависеть от его личности. Постарайтесь придать вашему злодею определенные черты или особенности, благодаря чему у него появится своеобразная визитная карточка или ключевая фраза (примером этого может послужить небольшое огненное колесо, которое представители Гильдии Солисторов запускают в непосредственной близости от своих жертв), которая после нескольких столкновений с ним будет указывать игрокам на его присутствие так же четко как формальное представление.

У вашего злодея будет столько же (если не больше) целей, как у самих игроков. Напряжение в отношениях между персонажами и антагонистом возникает тогда, когда злодей и персонажи оказываются по разные стороны баррикад в ходе того или иного конфликта, так как классический злодей является диаметральной противоположностью всего, чем является персонаж. На самом примитивном уровне можно сказать, что он не прав просто потому, что с ним не согласны персонажи. Тем не менее, злодей, обладающий неподдельной глубиной, обладает своими собственными мотивами, которые далеко не всегда являются злыми (или, по крайней мере, не являются таковыми с его точки зрения). В сущности, антагонист так же важен для хроники, как и любой из игровых персонажей, и должен создаваться с таким же вниманием и заботой, как и любой из тех героев, которых планируют отыгрывать ваши игроки.

Название

У большинства романов, стихов, фильмов и других разновидностей текста есть свое название. Почему ваша хроника должна быть исключением из этого правила? Помимо того, что название облегчает выполнение вашей задачи, оно также выражает в себе главную идею хроники, позволяя практически мгновенно составить определенное впечатление о ней. Хорошо подобранное название может начать создавать настроение истории, которую вы проводите, еще до того, как ваши игроки усядутся за стол, тогда как неудачный выбор способен вызвать нездоровые смешки, моментально разрушив любую атмосферу, которую вы пытались создать. В большинстве случаев, наиболее простые названия также оказываются самыми лучшими.

Кто командует парадом?

Большинство сюжетов принадлежит к одной из двух категорий: они могут основываться на действиях персонажей или же заранее предопределенном пути развития истории. Обе разновидности сюжетов обладают своими достоинствами и преимуществами, и одинаково хорошо подходят для проведения хроник по **Призракам**.

Сюжеты, основанные на предопределенном заранее пути развития истории, обычно оказываются более линейными и требуют, чтобы вы как следует продумали все происходящее до игры. В подобной хронике сюжетные события определяют действия игроков. Планы и действия антагонистов находятся в центре хроники; ее исход напрямую зависит от того, удастся ли персонажам расстроить планы своих врагов, или же они потерпят неудачу. Подобные сюжеты достаточно легко проводить, так как их развитие не зависит от действий игроков. Если они попросту ничего не делают, то их враги постепенно становятся сильнее. Тем не менее, основным недостатком хроник, основанных на предопределенном заранее развитии сюжета, является их жесткая и негибкая структура. Если игроки делают что-то, что идет вразрез с запланированными вами событиями, ваша история может очень быстро выйти из-под контроля.

Одним из самых важных элементов подобной хроники является злодей. Он не должен быть слишком сильным, так как, в противном случае, игроки очень быстро сдадутся или же будут вынуждены пожертвовать своими персонажами. С другой стороны, если он будет слишком слабым, персонажам достанется слишком легкая победа. Нередко лучшим вариантом будет начать хронику с приблизительным представлением о том, каким должен быть ваш злодей, после чего усилить или ослабить его после первого столкновения с персонажами. Таким образом вам удастся адаптировать потенциал ключевого антагониста под возможности ваших персонажей.

Сюжеты, строящиеся на действиях персонажей, являются более проблемными, так как они лишены заранее предопределенной структуры из нескольких сюжетных линий. Хотя вы должны представлять себе конечную цель, которой, предположительно, потребуется достичь героям в конце истории, путь к этой цели является гораздо более неопределенным, и непосредственно зависит от того, что собираются предпринять персонажи. Страсти и Оковы могут помочь вам составить определенное представление о том, что может послужить достаточной мотивацией для персонажей, чтобы они взялись за реализацию поставленной задачи. Опытным игрокам будет достаточно нескольких намеков для того, чтобы проследовать в нужном направлении; новичкам, возможно, придется придать дополнительное ускорение с помощью потенциальной награды или же опасности, угрожающей их собственности

или дорогим им людям. Неигровые персонажи, являющиеся союзниками игроков, также являются полезным инструментом для развития подобного сюжета; если игроки застрянут на каком-то моменте, у вас будет вполне логичный с точки зрения сюжета повод слегка подтолкнуть их в нужном направлении. В конце концов, если они добьются успеха, это также будет в интересах персонажей, которых вы отыгрываете...

Не стоит забывать о том, что применение метода кнута и пряника для должной мотивации персонажей всегда должно характеризоваться здоровым балансом двух этих компонентов. Если вы будете давать слишком много пряников без нагнетания страха перед возможным наказанием, это, скорее всего, приведет к стремительному усилению самомнения персонажей, и они привыкнут получать награду за неосмотрительные и неосторожные действия. С другой стороны, активно используя кнут, не стоит забывать о пряниках, так как, в противном случае, вы быстро израсходуете весь арсенал возможных угроз или же игроки взбунтуются против своего бессердечного и склонного к садизму Рассказчика.

Как только персонажи начинают двигаться в нужном направлении, вам потребуется подбросить им немного проблем. Внезапные столкновения, неудобная местность, Вихри, нападения Спектров или же отсутствие жизненно важного кусочка головоломки способны послужить прекрасными препятствиями для представителей вашего Круга.

Главным недостатком сюжетов подобного типа является то, что они с легкостью могут зайти в тупик. Вдобавок к этому, они часто представляют соблазн для отдельных представителей Круга, у которых возникает желание оторваться от коллектива и заняться своими собственными делами. Это нередко может привести к ужасным игровым сессиям, в ходе которых одновременно играет всего два или три игрока, тогда как все остальные терпеливо дожидаются момента, когда очередь действовать перейдет к персонажам (или Теням), которых они отыгрывают. Тем не менее, если вам удастся как следует организовать подобную игру, наградой для вас станет не только особый интерес, присущий хроникам, основанным на действиях персонажей, но и чувство гордости со стороны игроков, которые будут знать, что сами продвигали сюжет, а не двигались в соответствии с ним.

То, что нас объединяет

Страсти, Оковы и Страдания с легкостью могут разделить Круг призраков. Тем не менее, мы рекомендуем вам приложить определенные усилия для того, чтобы удержать его представителей рядом друг с другом. Помимо всего прочего, это позволяет добиться более активного взаимодействия между игровыми персонажами, гарантирует, что все присутствующие окажутся вовлечены в происходящее, и сохраняет драгоценные запасы вашей фантазии, так как вам не приходится постоянно описывать то, что происходит сразу в четырех или пяти местах.

Самым легким способом сохранения целостности Круга является наличие опасности, угрожающей сразу всем его представителям. Уже сам факт того, что в случае угрозы лучше держаться вместе, и врагу будет легче расправиться с призраками по одиночке, способен принести вам необходимые дивиденды. Более изящные способы обеспечения единства Круга связаны с этапом создания персонажей. Наличие взаимосвязанных историй или даже общих Страстей или Оков может очень хорошо связать персонажей друг с другом.

Концепции хроники

Каждая хроника начинается с общего представления о том, кем являются персонажи, и чем им предстоит заниматься. Ниже приведено несколько возможных вариантов, которые могут пригодиться тем, кто готовится провести свои первые истории по **Призракам:**

Тайный мертвый агент – Подземный Мир представляет собой гремучую смесь тайных планов и заговоров, которые нередко плетутся исключительно из любви к искусству интриги. Старые призраки все время ищут новые пешки; Лемуры постоянно пытаются добиться благоволения и внимания призраков, находящихся у власти. Персонажи с легкостью могут оказаться в водовороте призрачных интриг и политических игр. В отчаянном противостоянии Гильдий, Владык Смерти, Ренегатов и Еретиков всегда найдется достаточно игроков, готовых нанять персонажей с целью выполнения особого задания. Успешное достижение цели может позволить им повысить свой статус, предоставив гораздо более широкие и привлекательных возможности, хотя с таким же успехом они могут навлечь на себя гнев некоторых очень могущественных врагов.

Банда – Оказавшись по ту сторону Савана, некогда знакомые друг с другом представители Круга стараются держаться вместе с целью самозащиты. Аналогичным образом, призраки, которые не знали друг друга при жизни, вполне могут сойтись на почве общих интересов, примером которых может послужить общая политическая идеология или же общее Пристанище.

Для большинства Неупокоенных Мертвецов, Круг персонажей представляет собой объединение безымянных бандитов, которые создают ненужные проблемы окружающим. В то же время, сами персонажи всего лишь стремятся достойно провести ожидающую их вечность и, возможно, отвоевать для себя небольшое жизненное пространство в городе. Их не интересует политика Иерархии, и им нет никакого дела до таких сложных проблем, как Вознесение.

Банды Ренегатов могут посчитать столь здравомыслящих призраков идеальными рекрутами, хотя с таким же успехом они могут оказаться потенциальными их противниками. Еретики могут воспринимать героев в качестве потенциальной паствы или же святотатцев, заслуживающих уничтожения. Иерархия, скорее всего, без лишних размышлений постарается расправиться с Кругом, не останавливаясь перед применением значительных сил. Вдобавок к этому, территория, контролируемая бандой, вполне может представлять интерес для конкурирующих группировок Неупокоенных или же Костяка, что способно поставить героев в очень неприятное положение, если им, конечно же, не удастся найти сильных союзников.

Подними меня в небо – Представители Круга могут стремиться к Вознесению. Это состояние духовного умиротворения не так-то легко обрести, и Тень неминуемо постарается воспрепятствовать этому всеми доступными ей средствами. Разрешенные Страсти перестают приносить призраку Пафос; каким образом, в таком случае, представители Круга собирают дожить до тех пор, пока им не удастся завершить все свои дела на Земле, и как другие призраки будут реагировать на то, чем они занимаются?

Беглецы – В силу ряда обстоятельств представителей Круга вышвырнули из последнего Некрополя, в котором они находились, и теперь им предстоит найти для себя новый дом. После смерти Неупокоенные нередко оказываются еще более территориальными животными, чем при жизни, и не питают симпатии к чужакам. Возможно, на персонажей охотится Иерархия, или же особенно упорный Спектр, который приберег для них особое место в своем черном сердце.

Персонажам приходится полагаться друг на друга для того, чтобы уцелеть. Столкнувшись с необходимостью выжить на дне Подземного Мира, персонажам

понадобится вспомнить все, что они знают и умеют. Путешествие между Некрополями или через Бурю может быть наполнено опасностями, и тяжелая ноша призрачного выживания может оказаться прекрасным стимулом для активного взаимодействия между игроками. Главной темой подобной истории являются трудности, связанные с отсутствием дома, а также опасности и сложности, угрожающие тем, кто внезапно оказался не охотником, а добычей.

Страх и паранойя будут гнать призраков с места на место в поисках нового дома. Конечно же, оказавшиеся в бегах призраки вряд ли сумеют должным образом присматривать за своими Оковами, и этим вполне могут воспользоваться их враги. Аналогичным образом, персонажи могут бросить все и навсегда покинуть Стигию, решив попытать удачи в одном из других Темных Королевств.

Восстание рабов – Один и тот же Жнец снимает Оболочки с персонажей, после чего им предстоит объединить свои силы, если, конечно же, они хотят избежать ожидающей их неприятной участи. Для начала, им понадобится каким-то образом избавиться от стигийских цепей, желательно не загремев в процессе этого в кузницу душ – или еще менее приятное место. Если им все же удастся спастись, то что они будут делать? Какими ресурсами они будут располагать, и захочет ли кто-либо помогать горстке беглых Лемуров?

Если вы решите начать хронику именно таким образом, персонажам предстоит исследовать новый завораживающий и пугающий мир, который внезапно открывается перед ними. В силу того, что у них нет союзников, им понадобится самостоятельно постигать законы Земель Теней, как, впрочем, и географию Подземного Мира. Когда они наконец-то поймут, что с ними случилось, и где они оказались, им, возможно, придет в голову задуматься над тем, что удерживает их тут. Когда они обнаружат нити, привязывающие их к Миру Живых, постараются ли они сохранить их или же пожелают окончательно освободиться от земных оков? Таким образом, основной темой данной хроники представляется исследование мира и природы Неупокоенных Мертвецов.

Идеальная вера – Посвятив себя служению одной из трех основных сект, персонажи неустанно следуют приказам вышестоящих призраков (по крайней мере, сначала). У каждого из этих объединений найдется достаточно работы для Круга надежных и верных призраков, но продолжительное соприкосновение с "врагом" может заставить призраков усомниться в некоторых вещах, которые они делают. Будучи обманчиво простой, подобная хроника хорошо подходит для новых игроков, позволяя им беспрепятственно освоиться в Мире Мертвых, и, в то же время, не лишая их возможности исследовать окружающий мир и принимать свои собственные решения, касающиеся того, каким они видят свое новое существование.

Взвод – При жизни персонажи были военными, возможно, членами одного и того же отряда. После смерти они продолжают следовать своему призванию. Помимо этого, многих призраков после смерти насильно вербуют в стальные ряды Легионов или же военизированные подразделения Еретиков, в силу чего армейские будни являются жестокой реальностью для многих Неупокоенных. Они могут работать на Иерархию или же бороться с ней. Персонажи с равным успехом могут быть хорошо подготовленными Легионерами, защищающими свой Некрополь от нападений Спектров, и поддерживающими порядок, или же группой Ренегатов, ведущих партизанскую войну против особенно деспотичной кучки Анакреонов. Эти призраки живут чувством опасности и адреналина, соглашаясь смириться с посмертием только в том случае, если даже после смерти они останутся на переднем крае. Они руководствуются верностью, долгом и преданностью, и могут доверять только друг другу. Будучи шестеренками в исполинской военной машине, они знают свое место, и спокойно принимают присущий этому риск.

Незаконченное дело – Целая хроника может быть посвящена взаимоотношениям персонажей с Миром Живых. Их Оковы вновь и вновь притягивают их к себе. Неспособные сопротивляться их влечению призраки продолжают наблюдать за своими возлюбленными и самыми дорогими вещами, оберегая и защищая их от возможных опасностей. Они снова и снова подвергают себя страданиям, связанным с необходимостью наблюдать за осколками своей прошлой жизни, не имея возможности прикоснуться к ним или как-то напомнить о себе. Персонажам остается только следить за тем, как их былые возлюбленные завязывают новые отношения, а их дети растут без них.

Тем не менее, подобная хроника не должна сводиться к депрессивным сожалениям или демонстративным актам скорби. Нечто может угрожать Оковам персонажей, вынуждать их к действиям. Возможно, неведомые силы, которые привели к гибели одного из героев, теперь начинают действовать против его семьи и друзей, или же убийца персонажа продолжает скрываться в тенях, охотясь на новых жертв. Призраки могут продолжать испытывать привязанность к земным наслаждениям. Неупокоенные Мертвецы могут отчаянно стремиться хоть как-то компенсировать отсутствие секса, алкоголя или наркотиков в Подземном Мире, что представляется вполне возможным с помощью Кукловодства. Это особенно актуально для тех призраков, Страсти которых так или иначе связаны с подобными вещами. Помимо этого в Землях Плоти действуют другие силы, подобные вампирам, магам, Гару и иным существам, у которых могут быть свои планы относительно Круга.

С другой стороны, представители Круга могут посвятить себя Вознесению, в силу чего им придется попытаться разрешить свои Страсти и Оковы. Тем не менее, прощания редко даются легко, и некоторые из живых могут не захотеть расставаться со своими близкими даже после смерти.

Восхождение к власти – Жажда власти и славы является основной мотивацией многих Неупокоенных Мертвецов, даже если они покинули Мир Живых уже много веков назад. Персонажи находятся в самом низу иерархической лестницы, и готовы приложить немалые усилия для того, чтобы подняться по ней. В конце концов, чем более высокое положение занимает призрак, тем меньше вероятность того, что он окажется в кузницах душ. С другой стороны, вполне возможно, что они руководствуются не страхом за свою шкуру, а банальным интересом и азартом. Персонажи готовы пойти на все ради того, чтобы добиться более высокого положения в рамках своей секты, используя жадность и жажду власти для того, чтобы отпихнуть в сторону более слабых призраков. Политические маневры и интриги придают смысл их вечному посмертию. Когда персонажи наживут слишком много врагов или оттопчут слишком много ног, у них неминуемо возникнут проблемы. В результате этого, естественным противовесом жажде власти героев всегда остается страх перед возможными врагами. Для того, чтобы сорвать большой куш, требуются немалые жертвы. Чем готовы пожертвовать призраки в погоне за властью? Что они будут делать, если наконец-то достигнут своей цели, и окажется ли она достойной всех этих жертв? К тому же, по мере успешного возвышения и борьбы с врагами, Тени персонажей также будут становиться сильнее, питаясь жадностью и страстями, которые движут героями.

Высшая миссия – Один из союзников персонажей или же кто-то из представителей Круга обладает хорошо развитым Арканосом Фатализм. С помощью своих способностей ему удается предвидеть грядущие бедствия, которые вскоре обрушатся на Земли Теней или Земли Плоти, и теперь только Круг может предотвратить приближающуюся катастрофу. На кону стоят жизни дорогих персонажам людей или же их Оковы, в силу чего им просто необходимо добиться

успеха. Миссия, заключающаяся в необходимости поиска решения возникшей дилеммы, может привести их в Земли Теней, Бурю или даже на Далекие Берега, и, помимо всего прочего, героям придется противостоять недоверию и презрению со стороны других призраков, а также активному противодействию тех, кому выгодна грядущая катастрофа. Сумеют ли персонажи вовремя найти нужные ответы, и если да, то удастся ли им справиться с возникшей угрозой?

Вся наша жизнь - игра! – При жизни персонажи стремительно шли к успеху и славе, но в силу тех или иных обстоятельств их жизни оказались прерваны в тот самый миг, когда им практически удалось добиться желаемого. Возможно, члены Круга входили в состав одной музыкальной группы или же дружной компании молодых актеров, к которым вот-вот должна была прийти известность, или же, возможно, они подавляли свою любовь к искусству при жизни, но не смогли сделать это после смерти. Они также могут принадлежать к абсолютно различным социальным категориям, представителей которых объединила общая беда. В любом случае, персонажи решили заняться развитием своих талантов, стремясь реализовать их в Подземном Мире. Возможно, им удалось организовать странствующую труппу артистов или же открыть нечто вроде театра. Их объединяет любовь к искусству и творчеству, а их таланты позволяют им завоевать признание Неупокоенных. Смогут ли они добиться в Мире Мертвых славы, которой желали при жизни? Будет ли эта слава так же сладка в Подземном Мире, как в Мире Живых, и насколько строгой является цензура по ту сторону Савана? В Землях Теней хватает ног, которые можно случайно оттоптать, и власть имущих, которых можно ненароком оскорбить. И, кроме того, не стоит забывать о потенциальной конкуренции со стороны Песочных Человечков, Певчих, Ваятелей и Доппельгангеров...

Древняя История – Далеко не все обитатели Подземного Мира умерли недавно. Отыгрыш призраков, умерших двадцать, пятьдесят, а то несколько сотен лет назад, в контексте современного Подземного Мира, может принести очень любопытные результаты. В силу того, что все призраки отчаянно борются за то, чтобы лучше адаптироваться к своему посмертному существованию, это неизбежно приводит к конфликтам. Другие, более могущественные призраки могут захотеть обратить время вспять, и персонажам придется решать, на чьей стороне они окажутся в ходе этого противостояния.

Аналогичным образом вы можете перенести действие ваших историй в иной исторический период. Первая мировая война, Французская революция, Римская Империя – выбор за вами. Главное, убедитесь в том, что вы сумеете создать необходимый антураж и вам хватит знаний для того, чтобы показать события той или иной эпохи достаточно убедительно.

История

Вы хотите услышать историю? Настоящую историю? Истории всегда считались достойной платой за хорошую работу.
-Нил Гейман, "Убийственные загадки"

Хотя грандиозные идеи величественных хроник – это просто чудесно и замечательно, у Рассказчика нередко возникает небольшая проблема, связанная с отдельными главами или же историями. В конце каждого игрового вечера у игроков должно оставаться ощущение чего-то осмысленного и законченного, в силу чего

каждая история должна быть самодостаточной и характеризоваться своим собственным сюжетом и финалом.

В идеале ваша история обязана продвигать глобальный замысел вашей хроники, оставляя в то же время определенную свободу выбора игрокам. Если у них возникнет впечатление, что их тянут куда-то против воли, хроника перестанет приносить радость и удовольствие. В силу этого, каждая история должна отправлять игроков туда, куда они желают направиться, предоставляя определенные стимулы, способные объяснить, почему они избрали именно такой ход действий. Это не значит, что каждая история обязана непосредственно влиять на глобальный сюжет вашей хроники, но, тем не менее, она определенным образом должна способствовать продвижению персонажей к их финальной цели.

Несколько примеров возможных идей историй приведены ниже. Вы можете использовать их в качестве основы, от которой сможете отталкиваться.

Из точки А в точку Б – У персонажей есть настоятельная необходимость куда-то добраться. Возможно, им требуется пробраться через весь город на большую встречу банд Ренегатов, или же Владыка Смерти срочно вызывает их в Стигию. Вне зависимости от обстоятельств, путешествия в Подземном Мире редко оказываются легкими. Другие призраки, Спектры и даже живые существа могут создавать значительные препятствия для спокойного передвижения призраков, и всегда существует вероятность того, что кто-то постарается сделать так, чтобы призраки закончили свое путешествие не полностью, а по частям.

Осмотр достопримечательностей – В мире Неупокоенных хватает вещей, которые стоит увидеть. Даже Стигия представляет собой не только промышленную, но и туристическую ценность, хотя попасть туда – и уж тем более выжить там – далеко не всегда оказывается таким уж легким делом. На улицах Нижнего Города регулярно встречаются Доппельгангеры и работорговцы, а невинные прохожие с легкостью могут оказаться на линии огня в случае активизации политической борьбы в стигийских верхах.

С другой стороны, у некоторых призраков может возникнуть желание увидеть еще более экзотические места. Далекие Берега, Буря, другие Земли Мертвых, и даже Лабиринт привлекают к себе особенно авантюрных (или склонных к суициду) призраков. Герои никогда не знают, на что можно наткнуться в Подземном Мире, но именно это делает его таким интересным.

Наша служба и опасна и трудна – Какие-то из Оков персонажа оказываются под угрозой уничтожения. Возможно, родители решили продать его любимую коллекцию бейсбольных карточек, в силу чего ей суждено разойтись на все четыре стороны, или же опасность угрожает живым Оковам, которые необходимо защитить от неких враждебных сил. Призрак (и его товарищи по Кругу) должны принять определенные меры для того, чтобы спасти то, что ему дорого, даже если результатом этого станет нарушение Диктум Мортума. Последствия привлечения внимания Иерархии сложно назвать приятными, но цена бездействия еще более высока...

Это торнадо! – Есть Вихри, и есть Великие Вихри, но даже самые маленькие из них вселяют ужас в сердца Неупокоенных. Когда начинают звонить штормовые гонги, и ветра Бури готовятся спеть свою смертоносную песню, каждый призрак должен спасать свою собственную шкуру. Сможет ли Круг найти убежище и отбить нападение Спектров, несущихся к своей добыче на штормовых ветрах? Что произойдет, если кому-то из членов Круга не удастся вовремя добраться до Пристанища, и какое воздействие шторм окажет на окружающие Земли Теней?

Спасите наши души – Друг, союзник или даже товарищ по Кругу оказался в плену у работорговцев, и теперь его ожидают кузницы душ. У Круга осталось очень

мало времени до того, как их товарищ превратится в ночной горшок или нечто столь же полезное для общества, и Мастеровые вместе с представителями Иерархии вряд ли согласятся так просто расстаться с очередной порцией сырья.

Война Гильдий – Гильдии все еще остаются реальной и весьма могущественной силой в Мире Мертвых, вне зависимости от того, насколько громогласно служители Иерархии отвергают это. Будучи вовлеченными в конфликты, которым успело исполниться уже много веков, Гильдии всегда выискивают новых рекрутов, которых можно будет натравить на их врагов. Высокие уровни Арканои и забытые искусства могут оказаться весьма соблазнительной приманкой, способной убедить призраков двигаться в нужном направлении, но проблема заключается в том, что представители Круга привлекли внимание сразу нескольких Гильдий.

Некрополь вызывает огонь на себя – Спектры приближаются! Спектры приближаются! Это боевая история, в ходе которой волны Пожранных Тенью накатываются на родной дом Круга. Что привлекло сюда Спектров, и почему удача подвела персонажей? Или же, возможно, за этими бездумными нападениями стоит нечто большее, и Спектры, в действительности, преследуют какую-то дьявольскую цель?

Борьба с вредителями – Эти омерзительные Живые иногда могут причинить массу неприятностей, особенно тогда, когда они начинают регулярно появляться в окрестностях места, которое представляет большое значение для призрака. Очистка территории от Быстрых нередко оказывается весьма занимательным делом, если, конечно же, вас не поймают в процессе. Подобная история вполне может быть менее мрачной и пессимистичной, чем большинство историй **Призраков**, позволяя игрокам реализовать любые фантазии и получить немного садистского удовольствия в процессе.

Конфликт

Если сюжет является основным двигателем истории, то конфликт представляет собой энергию, которая приводит в действие этот двигатель. Внутренние и внешние противостояния позволяют персонажам развиваться, продвигают сюжет и приносят радость игрокам, отыгрывающим персонажей вашего Круга. Хотя бесконечные сражения очень быстро утратят свою остроту и шарм, хроники, основанные исключительно на мирном сосуществовании и спокойном самопознании, могут оказаться очень скучными и неинтересными. Конфликты оживляют вашу игру, позволяя расставить нужные акценты над различными событиями.

В случае с **Призраками** внутренние и внешние конфликты обладают равной значимостью. В Подземном Мире хватает внешних угроз: Спектры, работорговцы, служители Иерархии, Ренегаты, Еретики, разгневанные Перевозчики, экзорцисты, вампиры и множество других опасных существ. Если призрак хочет ввязаться в потасовку (и даже если он не демонстрирует подобного желания), поблизости практически всегда найдется кто-то, способный удовлетворить его страсть к насилию. В то же время, каждый призрак неустанно противостоит своей Тени, и эта борьба может быть не менее беспощадной, чем массовая драка в баре, а также не менее зрелищной.

Продуманный конфликт способен послужить основой сразу для нескольких сюжетных линий в вашей истории или хронике. Для начала персонаж может столкнуться с незначительными угрозами и препятствиями, затем перейти к опасным и даже смертельным дилеммам, и, в конечном счете, бросить вызов главному испытанию в ходе сюжетной кульминации. Проблемы, возникающие у персонажей в ходе хроники, могут происходить из различных источников, но, так или иначе, они должны быть

связаны с основной ее темой. Оторванные от темы и не связанные с основным сюжетом конфликты могут вызвать у игроков ощущение хаоса и отсутствия какого-либо замысла со стороны Рассказчика, что вряд ли пойдет истории на пользу, если, конечно же, центральной темой вашей хроники не является хаос как таковой.

Конфликт может принимать множество различных форм в рамках одной истории, причем нередко эти формы могут сосуществовать друг с другом. Самый легкий и наиболее очевидный тип конфликта вовлекает персонажей в физическое противостояние с противником: например, героям потребуется оглушить часового, разобраться с бандой Ренегатов или справиться со Спектром. Подобные конфликты весьма неплохо подходят для приятного времяпровождения и обычно необходимы для развития истории, не говоря уже о том, что они предоставляют вашим игрокам уверенность в способности их персонажей справиться с соответствующими проблемами.

Серьезные конфликты обычно связаны с более серьезными и сильными эмоциями: страхом, презрением, ненавистью, любовью, ужасом. Если физическое противостояние способно удовлетворить потребность в азарте и чувстве собственного превосходства, то более сложные конфликты отражают базовую потребность выражать и испытывать эмоции. Взаимодействие с персонажами, которым мы сопереживаем, позволяет испытать эти эмоции посредством замещения. Истории **Призраков** обращаются к этим эмоциям, ввергая персонажей в борьбу с могущественными врагами, неутомимыми Спектрами и самым опасным из возможных противников, которым является Тень. Запоминающиеся злодеи, которых нельзя просто повергнуть в битве, способны вызвать неподдельную ненависть и страх. Неведомые обитатели Бури и ужасные Спектры действительно ужасают. Персонажи могут обрести любовь или же утратить ее, и, помимо этого, им предстоит добиться успеха на полях сражений, разворачивающихся не только в Некрополях, но и разумах и сердцах.

Ниже вы найдете перечень базовых конфликтов, которые могут использоваться в любой истории **Призраков**. Многие из них могут применяться одновременно, если вам удастся вписать их в вашу историю, что, впрочем, представляется вполне возможным, учитывая наличие у каждого персонажа уникальных целей и мотивов. Каждый из этих конфликтов может послужить основой сюжета истории или даже целой хроники.

Призрак против Иерархии – Призрак вместе со своими союзниками (или же без них) бросает вызов колоссальной бюрократии Иерархии. Порочные чиновники из числа Неупокоенных стремятся только нагрести побольше оболов и сокровищ, выкованных из несчастных душ. Представители низших классов вынуждены покорно влачить бесправное существование, так как, в противном случае, их ожидают кузницы душ, где из них создают безделушки, призванные услаждать могучих мира сего. Ужасающая бесчеловечность этой ситуации взывает к действию. Да здравствует революция!

Призрак против Еретиков – Некоторые призраки становятся религиозными фанатиками, которые не остановятся ни перед чем, чтобы приобрести новых последователей или же уничтожить конкурирующие культы. Персонажи могут оказаться объектами потенциальной идеологической обработки или же внутри их Круга могут возникнуть разногласия, связанные с религиозными убеждениями его представителей. Различные группировки Еретиков могут вступить в борьбу за власть над умами персонажей, что может привести к достаточно неприятным последствиям, когда в ход пойдут самые различные средства борьбы за души.

Призрак против Ренегатов – Вне зависимости от того, являются ли они фанатичными революционерами или бандой мертвых байкеров, вырвавшихся на своих

мотоциклах из Преисподней, Ренегаты всегда представляют опасность для окружающих. Персонажи могут оказаться Ренегатами, втянутыми в войну банд, или же служителями Иерархии, которые должны очистить Некрополь от революционной заразы. В любом случае, подобные конфликты нередко оказываются одними из самых неприятных и ожесточенных противостояний Подземного Мира.

Круг против Круга – Круги нередко вступают друг с другом в войну за территорию; это связано с тем, что Пристанища встречаются достаточно редко, а ресурсы Земель Теней весьма скудны. Может случиться так, что призракам придется делить Оковы с враждебным Кругом или же их Оковы окажутся под угрозой из-за возникшего соперничества. Эти конфликты вполне могут перерасти в достаточно серьезное противостояние, когда каждая из противоборствующих группировок обращается за помощью к союзниками, начинает набирать новых рекрутов и привлекать внимание местных властей. С другой стороны, правители Подземного Мира нередко натравливают друг на друга различные объединения призраков, заставляя их сражаться ради незначительной выгоды, которая, в конечном счете, даже не окупает всех затрат.

Подобное противостояние также может принимать форму достаточно здорового соперничества на творческом или физическом уровне. Командные виды спорта позволяют достаточно неплохо скрасить время, когда впереди тебя ожидает вечность. Вы можете заниматься всем, чем угодно, начиная игрой в бейсбол в Землях Теней и марафоном в Буре, и заканчивая городскими квестами ("Ставлю пять оболов на то, что ты, вонючий Ренегат, не сумеешь принести табличку с именем Анакреона, которая стоит у него на столе") – главное, чтобы это приносило вам большое, чистое и мертвое удовлетворение.

Призрак против Призраков – Призраки некогда были людьми, и потому им присущи все человеческие эмоции, желания и недостатки. Количество причин, способных привести к возникновению конфликта между двумя призраками, ничуть не уступает количеству причин для непонимания между обычными людьми, и ваши игроки без сомнения сумеют задействовать эту разновидность конфликта в истории без какой-либо помощи с вашей стороны.

Прижизненные конфликты также могут оказывать влияние на призрака после его смерти. Оборвавшиеся романтические отношения способны с новой силой вспыхнуть в Землях Теней, или же убийца призрака может перейти туда вслед за своими жертвами. Призрак может встретиться со своими детскими обидчиками, или же посвятить себя осуществлению старой вендетты.

Призрак против Вампиров – Вампиры мертвы, но остаются при этом в Мире Живых, наслаждаясь всем тем, что утратили призраки. Вампиры в немалой степени ответственны за повышенный уровень насилия и депрессивности, присутствующий в Мире Тьмы, и, по мнению многих призраков, все это усиливает Забвение. Что же касается более персонального уровня, то многие призраки стали жертвами насыщавшихся с их помощью вампиров или же попросту оказались в самом центре конфликта враждующих фракций вечного Джихада кровососов.

Призраки также владеют тайнами и способностями, представляющими немалый интерес для вампиров. Тремере, мастера магии крови, Самеди, ужасающие вампиры, напоминающие зомби, и, в особенности, Джованни, мастера некромантии, обладают возможностями, позволяющими им воздействовать на большинство Неупокоенных, а также причинами для того, чтобы делать это. Персонажи могут столкнуться с тем, что их силой вынудят выполнять приказы вампира, что неминуемо вовлечет их в запутанные интриги вампирского общества. И, в то же время, призраки могут обратиться к вампиру за помощью в спасении их живых Оков, у которых появится

перспектива обрести новую жизнь, или же попросту наняться на службу к одной из сторон конфликта между Сородичами.

Призрак против Оборотней – Хотя оборотни не столь бесчувственны к страданиям Неупокоенных, как Сородичи, они несут ответственность за такое же, а то и большее число смертей, которые привели к изрядному пополнению численности нынешних обитателей Земель Теней. Результатом их борьбы с вампирами и неконтролируемых приступов ярости нередко становятся исключительно высокое количество жертв среди невинных очевидцев, многим из которых так никогда и не удалось понять, что они были "запятнаны Вирмом" и поэтому обречены на уничтожение ради блага Гайи. Призрак может руководствоваться желанием лично отомстить оборотню, вне зависимости от того, примет ли его отмщение физическую или ментальную форму, и отсутствие у большинства Гару возможности проникать в Земли Теней делает позицию призрака в подобном конфликте достаточно выигрышной – по крайней мере, на первом этапе.

Призрак против Магов – Значительное количество магических фракций, а также удивительная способность их представителей изменять реальность одной лишь силой мысли, может подвергнуть неосторожного призрака исключительной опасности. Для того, чтобы видеть и слышать призраков, большинству магов достаточно лишь незначительных усилий, и некоторые из них даже представляют себе положение дел в Землях Теней. Время от времени, маги предоставляют информацию призракам, или же обращаются к ним за подобными услугами. Маги Традиции Эвтанатос нередко используют в собственных целях свои связи с Неупокоенными Мертвецами, и большая их часть даже посещает в определенный момент Земли Теней. С другой стороны, бездушная Технократия стремится вычеркнуть призраков из всей парадигмы реальности, и чудовищные хозяева беспощадных Нефанди во многом вдохновляются идеалами Забвения.

Призрак против Подменышей – Подобно тому, как маленькие дети еще не знают о том, что они не должны верить образам Земель Теней, предстающим перед их глазами, многие феи так никогда не учатся не видеть мертвых. Хотя они не могут напрямую общаться с Неупокоенными, феи гораздо лучше представляют себе степень присутствия призраков в их мире. Тем не менее, в отличие от маленьких детей, у подменышей нередко присутствуют скрытые мотивы для общения с призраками. Мелкие придворные интрижки, злые шутки или еще более подлые замыслы вполне способны подтолкнуть фею к тому, чтобы завязать отношения с Неупокоенными. Многие призраки со временем начинают жалеть о том, что когда-то ввязались в запутанные интриги – или веселые проделки – подменышей.

Песочные Человечки контактируют с феями чаще всех остальных призраков. Подменыши, являющиеся порождениями реальности и мечты, которые слились в них воедино, привлекают Песочных Человечков так же сильно, как огонь привлекает мотыльков. Тем не менее, подобные отношения нередко сопряжены с опасностью, так как, невзирая на то, что феи представляют собой неиссякаемый источник фантазии и вдохновения, они также обладают могущественными средствами защиты, и готовы пойти на все для того, чтобы отомстить за реальные или надуманные обиды.

Призрак против Быстрых – Призраки нередко пытаются наладить контакты с Миром Живых. Большинство людей даже не представляет, что где-то рядом с ними находится призрак, что может быть не только очень удобным, но и крайне неприятным, когда призрак стремится связаться с кем-то из обитателей Земли Плоти. Начало строительства на месте сильных Оков; убийца, преследующий возлюбленную; соперник, осмеливающийся посягнуть на то, что когда-то принадлежало призраку – все

это способно привести к достаточно серьезному конфликту между призраком и живыми.

Существует немало организаций, подобных Инквизиции или Аркануму, и отдельных личностей, стремящихся связаться с Неупокоенными, или же исследовать их. Некоторые из этих людей просто стремятся доказать существование призраков, тогда как другие желают поработить или уничтожить "прислужников Зла", которыми по их мнению являются Неупокоенные Мертвецы.

Призрак против Тени – Это самый персональный из всех возможных конфликтов, так как война между Душой и Тенью продолжается до тех пор, пока существует сам призрак. Темный близнец Души постоянно пытается уничтожить самого себя, и погрузить призрака в Забвение, но его искушения нельзя попросту отбросить в сторону. Хотя любые уступки Тени рано или поздно приведут призрака гибели, попытки просто игнорировать ее также сложно назвать разумным выходом, и сделка с Дьяволом иногда оказывается единственной возможностью выжить. Вы должны постараться сделать так, чтобы Теневоды как можно активнее участвовали в истории. В конце концов, любая победа над внешним врагом становится гораздо слаще, когда в ходе противостояния персонажу удается также повергнуть своего внутреннего врага.

Призрак против Себя – Далеко не каждый внутренний конфликт связан с Тенью; у любого персонажа найдется достаточно неприятных черт, которые далеко не всегда принимают облик его темного Я. Нерешительность, внутренние метания, страх и сомнения могут ввернуть персонажа в безумие или же объятья Тени. Сожаление, ненависть, скорбь и чувство вины также могут без труда вытащить на поверхность худшие стороны личности. Борьба с собственными недостатками может стать центральной темой личной хроники, заставляющей о многом задуматься не только персонажа, но и игрока. Одним из величайших противников каждого призрака являются его собственные ошибки, и борьба с ними сама по себе способна стать для него немалой наградой.

Призрак против Неизвестности – Персонаж не знает, что или кто стремится уничтожить его. Неизвестность усиливает страх, и беспокойство перед финальным противостоянием может пересилить только осознание его необходимости.

Более или менее материальные воплощения неизвестности без труда можно обнаружить в Буре, скрывающей в себе существ, которых встречали немногие призраки (и еще меньшее их число сумело пережить эту встречу, чтобы поведать о ней другим Неупокоенным). Такие существа как Гончие Тиндела, Кракен и легендарные Ангелоиды могут представлять для призраков не меньшую опасность, чем Спектры.

Призрак против Спектров – Спектры воплощают в себе полную противоположность всему, чем некогда были и являются теперь персонажи. Спектры проиграли свою битву с Забвением, оказавшись полностью поглощенными своими Тенями. Они представляют собой наиболее очевидную категорию антагонистов, которых, впрочем, сложнее всего использовать должным образом. Спектры воплощают в себе худшие ночные кошмары призраков, являясь истинным воплощением Зла Мира Мертвых. Порочность и злобность этих существ невозможно переоценить. Они служат Забвению и стремятся только к уничтожению и пополнению своих рядов новыми адептами своего отвратительного дела – естественно тогда, когда у них не возникает желания слегка поразвлечься со своими жертвами.

Усовершенствованные техники

Или то, что зримо мне,

Все есть только сон во сне?
-Эдгар Алан По, Сон во сне

Известные человечеству способы рассказать интересную историю далеко не ограничиваются одним лишь только прямолинейным изложением. Описанные ниже техники могут показаться достаточно сложными, но результаты, которых они позволят добиться Рассказчику, способны заметно увеличить глубину и масштабы вашей хроники. Для того, чтобы использовать методику ретроспективы или параллельных историй, вам понадобится некоторая подготовка и соответствующие усилия, но если эти методы сработают так, как необходимо, ваша история перейдет на абсолютно новый уровень.

Ретроспектива

Отыгрывая события, связанные с историей своего персонажа, игроку удается лучше понять свою альтернативную личность. Персонаж страдает и побеждает, терпит неудачи и влюбляется, теряет и находит, а также оказывается в мириадах различных ситуаций, включая, в конечном счете, ту, которая привела к его смерти. Ретроспектива открывает окно, через которое игрок может взглянуть на те переживания своего героя, которые обычно остаются частью биографии персонажа, но не частью его реальности. История **Призраков**, обращающаяся к тем дням, когда герой был еще жив, способна затронуть определенные струны даже в душах самых циничных игроков. Ретроспектива может предоставить информацию, которую персонаж забыл в результате перехода через Саван, или же сосредоточиться на обстоятельствах его гибели, и том значении, которое они представляют для него теперь.

Вы можете отыгрывать ретроспективные моменты с помощью коллективного участия всех игроков. Если история сосредотачивается на одном персонаже, и другие герои не присутствовали рядом с ним в рассматриваемый момент, вы можете попросить других игроков отыграть оставшихся участников ретроспективной сцены. Это позволит вам задействовать всех присутствующих, уменьшит нагрузку на Рассказчика, а также придаст спонтанности происходящему. Конечно же, вам необходимо контролировать исход истории, так как результаты той или иной сцены уже известны вам и игроку. Игроки вполне могут добавлять те или иные аспекты истории, но не стоит забывать о том, ее финал уже предопределен.

Предвосхищение событий

Самой простой, и, в тоже время, одной из самых изящных усовершенствованных техник Повествования является предвосхищение событий, позволяющее игрокам составить некоторое представление о том, что ожидает их в дальнейшем. Вы можете включать в вашу историю определенные элементы, которые сначала могут показаться игрокам чужеродными или непонятными, но, на самом деле, указывают на события, которые им предстоит пережить в дальнейшем. Эти элементы могут привлечь внимание игроков в силу одной лишь своей внешней неуместности, что заставит их задуматься над тем, что ожидает их персонажей в дальнейшем, как, впрочем, и тем, что уже произошло. К примеру, если вы хотите, чтобы игроки в дальнейшем встретились с оборотнями, их может преследовать призрачный волчий вой в ходе путешествия по сельской местности. Гибель союзника может предвосхитить опасность, угрожающую самому персонажу, особенно, если они были в чем-то похожи или их

объединяли общие Оковы. Рассказчику следует обратить внимание на то, что подобные намеки не должны быть слишком очевидными. Абстрактные или многозначные образы нередко оказываются наиболее подходящими для подобных целей, так как, в противном случае, ваши игроки догадаться о том, что их ожидает, раньше, чем вы сами захотите этого.

Сны

Какие сны видят Неупокоенные, так и не сумевшие обрести вечный покой после смерти? Когда призрак засыпает, он погружается в свое подсознание гораздо сильнее, чем во время прижизненного сна. К сожалению, именно там обитает его Тень. В силу этого, сны призраков во многом напоминают Страдания, и спящего призрака вполне могут ожидать кошмарные путешествия в глубины его самых разрушительных мыслей, живущих у него в голове.

Классическое применение снов заключается в том, что они позволяют Рассказчику предоставить игрокам смутные намеки, связанные с решением текущих дилемм, или же загадочные предостережения, касающиеся грядущего. Как бы то ни было, эти призрачные нити и ключи к ответам на незаданные вопросы могут быть получены с помощью одного из двух способов. Прежде всего, вы можете кратко пересказать сон игроку, позволив ему (а также тем призракам, которые видели этот сон вместе с ним – подобная ситуация вполне возможна при наличии в Круге Песочных Человечков) сделать свои собственные выводы о значении сна. Что же касается второго способа, то он заключается в том, что игрок или игроки принимают непосредственное участие в событиях сна, отыгрывая это соответствующим образом.

Изложение событий сна предоставляет Рассказчику полный контроль над происходящим, и позволяет ему добиться именно того результата, который он заранее запланировал. Подобный способ нередко оставляет игрокам больше вопросов, чем ответов, но, в некоторых случаях, может предоставить им очень важную информацию, которая поможет им решить насущную проблему. Сон направляет игроков в нужном направлении, не решая, в то же время, существующую проблему за них, в силу чего его можно рассматривать как своеобразную deus ex machina ограниченного действия, позволяющую игрокам сдвинуться с мертвой точки, на которой они застряли в ходе истории.

Второй способ, позволяющий игрокам принять участие в сновидении, нередко усложняет ситуацию, создавая немало проблем, но, в то же время, предоставляет Рассказчику и игрокам множество новых возможностей. Игроки могут захотеть исследовать те части своего сновидения, которым вы ранее уделяли недостаточное внимание. Они способны обнаружить скрытый подтекст даже там, где его изначально не было. Более того, позволив игрокам действовать в сновидении, вы сохраните целостность происходящего. Игра не должна останавливаться, пока вы будете с выражением зачитывать два абзаца заранее подготовленного текста. Вместо этого, игрокам предстоит самостоятельно принять участие в происходящем, что сделает их открытия более ценными, и позволит вам постоянно удерживать игроков вовлеченными в происходящее.

Символизм

Во многих историях даже самые простые вещи означают гораздо больше, чем может показаться на первый взгляд. Эти символы могут придать глубинный смысл вашей истории, и помочь раскрыть избранную вами тему. Очень важно запомнить, что

символы всегда должны оставаться на периферии происходящего. Если вы переполняете игру символами, которые буквально лезут изо всех щелей, это обычно выглядит довольно неуклюжим и обесценивает всю пользу этой техники.

Рассказчик должен вводить в игру символы постепенно и в умеренных количествах. К примеру, если какой-то неигровой персонаж постоянно дает мудрые советы представителям Круга, вы можете упоминать его в контексте компьютеров, сов или других символов выдающегося интеллекта. Если вы попробуете связать его с ключом, являющимся менее очевидным символом, ваши игроки могут не заметить связи между ними, что, в свою очередь, может привести к крайне неприятной ситуации, когда вам придется объяснять вашим игрокам все тонкости придуманной вами системы символов просто потому, что они не обратили на это достаточного внимания.

Самые лучшие символы не так-то легко опознать, и, вдобавок к этому, один и тот же предмет вполне может при различных обстоятельствах символизировать различные вещи. Сломанное оружие может символизировать смерть или бессмысленность войны. Дождь может указывать на приближение неумолимого рока или же грядущее очищение и возрождение. Ваши символы должны поддерживать развитие истории, оставаясь столь же незаметными, и, в то же время, вездесущими, как и тема вашей истории. Дождь символов может смыть пелену, застилающую глаза персонажей, но если он окажется слишком сильным, они вполне могут захлебнуться в его струях.

Параллельные истории

Персонажи всегда обладают достаточно ограниченным восприятием вашего мира. С другой стороны, у игроков есть возможность увидеть больше, если вы предоставите им такую возможность. Простая техника, аналогичная той, которая используется в случае со снами, может позволить им составить определенное представление о том, что происходит за пределами основной сюжетной линии. Вы можете предложить им историю, с которой напрямую не связаны их основные персонажи, но которая, так или иначе, соприкасается с их текущей ситуации. Эту историю может рассказать им Ментор или же они могут прочитать ее в недавно обнаруженной книге-Артефакте. С таким же успехом, они могут услышать чей-то рассказ в баре или же подслушать разговор Быстрых. В конце концов, вы сами можете рассказать игрокам эту историю от своего лица.

В то же время, если у вас возникнет желание поэкспериментировать, вы можете создать новых персонажей для игроков, и предложить им отыграть параллельную историю с помощью этих персонажей. Это изрядно расширит их кругозор в плане того, что еще происходит в вашем мире, и, в свою очередь, позволит им увереннее чувствовать себя в шкуре основных героев, которые начнут еще увереннее воспринимать свой персональный уголок вашего мироздания.

Игра в стиле труппы

Хотя подобные ситуации возникают довольно редко, известны случаи, когда у игроков возникает желание создать сразу нескольких персонажей. **Призраки** особенно хорошо подходят для подобного стиля игры. Хотя персонажи утратили связь с реальным миром, это утверждение абсолютно не относится к вашим игрокам. В силу этого, игроки могут одновременно создавать как призраков, так и живых персонажей. Призраки будут главными героями вашей хроники, но время от времени вы также

можете рассказывать истории о смертных персонажах, используя эти побочные сюжетные ветки для того, чтобы надежнее связать Мир Мертвых и Мир Плоти.

Наиболее оптимальным способом реализации подобной методики является использование одного общего антагониста для всех персонажей, что придаст дополнительный стимул к взаимодействию между различными сюжетными ветками. Смертные персонажи могут даже охотиться на своих призрачных антиподов (или же стать объектами преследования с их стороны). Альтернативные персонажи далеко необязательно должны быть обычными людьми: вы вполне можете использовать для этой цели вампиров, оборотней, магов, подменышей или даже других призраков.

Кроссоверные игры

Призраки являются всего лишь небольшой частью Мира Тьмы. Вампиры, оборотни, маги, подменыши, мумии и другие самые различные существа сосуществуют в рамках одной и той же космологии, или, по крайней мере, не слишком выбиваются из нее. В силу этого, у вас или ваших игроков может возникнуть желание вовлечь в ваши истории других обитателей Мира Тьмы. В зависимости от ваших решений и желаний это может оказаться как достаточно легкой, так и весьма нетривиальной задачей. Хотя может сложиться впечатление, что персонажи **Призраков** существуют за пределами реального мира, в действительности, это далеко не всегда оказывается так. Некоторые призраки обладают способностями, которые позволяют им пересекать Саван и взаимодействовать с Быстрыми, тогда как многим сверхъестественным существам доступны силы, позволяющие им контактировать с Неупокоенными Мертвецами. Вампиры обладают соответствующими ритуалами и усиленными органами чувств; оборотни владеют особыми Дарами и возможностью посещать мир духов; маги по собственной инициативе время от времени посещают Земли Теней; что же касается подменышей, то присущая им детская невинность и непосредственность иногда позволяет им преодолеть покров Савана.

Вполне возможно, что главной проблемой в плане совместимости различных обитателей Мира Тьмы в одной хронике станут ваши собственные игроки. Для успешной реализации данной задачи вам придется активно взаимодействовать с ними с самого начала процесса создания персонажей, стараясь соотносить их задумки и предложения друг с другом. Персонаж из линейки **Призраков**, предназначенный для кроссоверной игры, должен обладать соответствующими способностями, позволяющими ему активно взаимодействовать с реальным миром. В тоже время, персонажи "реального мира" должны создаваться с расчетом на то, что им придется периодически встречаться с призраками. В противном случае, вне зависимости от ваших ухищрений, некоторые из ваших игроков постоянно будут оказываться в стороне от происходящего, что вряд ли порадует и их, и вас.

Попытки наладить сотрудничество между различными Пробужденными существами представляют не большую сложность, чем процесс создания соответствующих персонажей. Наилучшим вариантом является наличие у них одного общего врага. К примеру, призрак может получить информацию о приближающемся Вихре. Он предупреждает знакомых ему мага и слуага, которым удается найти дополнительную информацию о том, какие события в Землях Плоти могут вызвать начало этого призрачного шторма. Получив необходимую информацию, эти двое обращаются к местным оборотням, которые, убедившись в серьезности сложившейся ситуации, отправляют члена стаи им на помощь. Вернувшись к призраку, все четверо узнают о том, что порочные вампиры Шабаша планируют устроить церемонию, которая вызовет Вихрь, а также приведет к гибели множества невинных людей. В силу

отсутствия у них какой-либо информации о Шабаше, четверка наших героев обращается к своему знакомому вампиру. Вы спокойно можете начать вашу историю с этого момента, зная, что все ее участники, так или иначе, выиграют от сотрудничества и участия в срыве планов Шабаша. Конечно же, если кому-то из Шабашитов удастся выжить, они, скорее всего, захотят отомстить, и начнут охоту на бывших союзников, чтобы заставить персонажей как следует заплатить за свой героизм...

Самым важным фактором создания успешной кроссоверной истории является готовность игроков сотрудничать друг с другом. Если конфликты между их персонажами выходят за пределы обычных перебранок, или же они просто не видят смысла взаимодействовать друг с другом, ваша история неминуемо закончится провалом. Смысл кроссоверных игр заключается не в том, чтобы проверить, сумеет ли призрак надрать задницу магу; вместо этого, они должны расширять горизонты Повествования, позволяя игрокам одновременно затронуть сразу несколько аспектов Мира Тьмы.

Страсти и Оковы

Страсти и Оковы – это не просто Черты, которые отличают призраков от других протагонистов системы Повествования и различных обитателей Мира Тьмы. Они также являются ключевыми элементами игры **Призраки: Забвение**, которые позволяют сделать ее истории и акценты по-настоящему уникальными. Подобно тому, как игроки могут использовать данные Черты для более подробного описания своих призраков, вы можете применять Страсти и Оковы для того, чтобы создать живое, активное и уникальное окружение, на фоне которого будут разворачиваться ваши истории.

В силу этого, вам стоит уделить особое внимание процессу выбора Страстей и Оков игроками. В идеале игроки должны выбирать необычные и созидательные Страсти. Хотя Страсть *Убить людей, которые убили мою любимую (Ненависть)* может стать основой для нескольких неплохих историй, мы рекомендуем вам постараться убедить ваших игроков в том, чтобы было бы неплохо выйти за пределы очевидных и односложных задач, придумав какую-то действительно уникальную мотивацию. Кроме того, выбор самой очевидной эмоции в качестве основы для Страсти, далеко не всегда является наилучшим вариантом. Достаточно обыденная Страсть *Защитить мою возлюбленную (Любовь)* может приобрести довольно любопытный оттенок, если она станет Страстью *Защитить мою возлюбленную (Ревность)*, при наличии которой призрак больше всего на свете будет желать того, чтобы его любимая не досталась никому, если она не достанется ему; или Страстью *Защитить мою возлюбленную (Надежда)*, при наличии которой призрак будет всячески стараться помочь своей возлюбленной добиться успеха во всех ее начинаниях; или же Страстью *Защитить мою возлюбленную (Злоба)*, в случае с которой горечь, вызванная смертью самого призрака, заставляет его пойти на все, чтобы заставить свою возлюбленную испытывать чувство утраты и скорби, оберегая в то же время ее жизнь. Что же касается Любви, то она может представлять собой любовь к людям, любовь к определенному идеалу, любовь к деньгам, любовь к жизни (очень горькая Страсть для призрака) или же любовь к себе. Другие Страсти также могут принимать самые различные формы, раскрывая при этом свой истинный потенциал. Вам стоит призывать своих игроков к тому, чтобы они сопровождали свои Страсти кратким описанием, подбирая те эмоции, которые наиболее точным и необычным образом сумеют отразить их видение данной Страсти.

Помимо этого, немалую важность представляет собой уровень относительной силы Страсти. Каждого призрака терзают различные и нередко конфликтующие

эмоции, и вам стоит попытаться составить хотя бы приблизительное представление о тех конфликтах, которые бушуют в душах персонажей вашей хроники. Подобные противоречия и противоположности могут использоваться для того, чтобы заставить персонажа совершать сложные моральные выборы и даже бросать вызов своим Страстям, решая, что представляет для него наибольшую важность, и, тем самым совершенствуя понимание игроком своего персонажа.

Как вам, так и вашим игрокам, стоит постараться сделать описание Оков персонажей настолько подробным, настолько это возможно. Вместо того, чтобы полагаться на одно или два предложения, описывающие те или иные Оковы, игроки могут подготовить несколько абзацев информации, которая очень пригодится как им, так и вам. Это позволит вам добиться лучшего понимания существующих различий между Страстями (представляющими собой идеи, эмоции и стремления) и Оковами (являющимися материальными объектами), сделав на этом особый акцент. Люди, являющиеся Оковами, могут быть подробно описаны или же представлены Рассказчику с помощью фотографий, вырезанных из журналов; места, представляющие собой Оковы, могут быть схематично изображены, подробно описаны и также представлены посредством фотографий; если речь идет о материальных предметах (которые чаще всего становятся Оковами), игроки могут набросать их на листке бумаги, составить подобное описание, или же найти непосредственный аналог того или иного предмета, который можно будет приносить на каждую игровую сессию. Подобный вклад со стороны игроков способен изрядно подкрепить идею и поспособствовать ее реализации, которая, в противном случае, не вышла бы за пределы нескольких слов в разделе "Оковы" на листе персонажа. Если игрок просто записывает на листе персонажа фразу *Моя старая церковь* (3), данные Оковы вряд ли окажутся такими же интересными и полезными для игры, как если бы он предоставил Рассказчику определенное описание и какую-то информацию об истории церкви (Выступал ли там кто-либо знаменитый? Видели ли там когда-нибудь призраков? Была ли она сожжена? Как с этой церковью был связан персонаж), убранстве (На что похожа внутренняя часть церкви? Способна ли она привлечь воров? Присутствуют ли там какие-либо произведения искусства? Есть ли у этой церкви витражи?) и местонахождении (Где именно находится церковь? Каков основной состав местной паствы?). Вся эта информация предоставит вам гораздо больше возможностей вписать Оковы в хронику, вместо того, чтобы просто оставить ее на заднем плане в качестве абстрактного места, которое посещает персонаж с целью погружения в Дрему.

Страсти и Оковы в равной степени облегчают и осложняют задачу Рассказчика. Страсти облегчают контроль над игрой тем, что вам никогда не придется отказываться от задуманного события, описания или столкновения для того, чтобы избежать нарушения гармоничного развития истории или внутренних законов мира. Страсти предоставляют Рассказчику своеобразный рог изобилия, из которого он регулярно может черпать столкновения, образы и события, на которые игроки будут обязаны автоматически отреагировать, так как все они, так или иначе, имеют большое значение для их персонажей. Угрозы Оковам или же связанные с ними изменения также могут спровоцировать немедленную реакцию со стороны персонажей, так как они всячески будут стараться защитить то, что удерживает их в Землях Теней. С другой стороны, Рассказчику постоянно требуется держать в голове все Страсти и Оковы персонажей (мы рекомендуем вам выписать их где-то, чтобы облегчить вашу задачу), так как общее развитие сюжета должно отображать сочетание Страстей, присутствующих в каждом призраке, и Круге как таковом. Стоит также отметить, что Теневоду в равной степени необходимо подробное знание Страстей и Оков призрака, Тень которого он отыгрывает.

Разобравшись с различными Страстями и Оковами призраков, входящих в состав Круга, вы получите набор идей и эмоций, способных послужить основой для реализации вашего видения Земель Теней и Мира Тьмы. В силу того, что призраки являются воплощениями эмоций, их мировоззрение определяется их Страстями. Хотя наше видение мира может временами затуманиваться сильными эмоциями, которые мы испытываем, призрак воспринимает все происходящее в контексте его Страстей, представляющих саму основу его существования. В силу этого, эмоции, представленные Страстями призрака, должны находить свое отражение в действиях, событиях, персонажах и историях, повествуемых в рамках вашей хроники. Хотя в большинстве игр Рассказчику весьма рекомендуется принимать во внимание при подготовке хроники личностные особенности персонажей и их пристрастия, в **Призраках** это является настоятельной необходимостью.

Когда персонаж делает бросок Страсти для того, чтобы восстановить Пафос, вам не стоит относиться к этому как к стандартному игротехническому моменту, которое сводится к одномоментному броску кубиков. Призраки восстанавливают Пафос лишь тогда, когда реализуют самые сильные свои эмоции, непосредственно соприкасаясь с ними; в силу этого, они должны предоставить Рассказчику убедительное доказательство того, что они следуют своим Страстям. К примеру, если призрак делает бросок Страсти, основой которой является Чувство вины, это означает, что персонаж должен испытывать сильное чувство вины, и игрок, отыгрывающий этого персонажа, не может просто откинуться на стуле в любой момент игры, и небрежно сказать "Я делаю бросок своей Страсти, основанной на Чувстве вины".

Страсти призраков постоянно давят на своих владельцев. В силу того, что призраки лишены плоти, способной защитить их от воздействия эмоций, Страсти напрямую воздействуют на их Души, врезаясь в них подобно снарядам, и подвергая их неизбежным изменениям. Вы можете беспрепятственно использовать сюрреалистичную природу Подземного Мира для того, чтобы акцентировать внимание на Страстях, с которыми связаны призраки, чтобы игроки ощутили себя истинными воплощениями эмоций, и осознали, что Пафос – это не просто числовое значение на листке бумаги, позволяющее им использовать Арканои. Помимо этого, когда призраки используют Пафос для исцеления или применения Арканоса, они буквально кровоточат чистыми эмоциями, что ощущается как ими самими, так и окружающими их Неупокоенными, которые также подвергаются определенному воздействию в процессе этого.

Помимо предоставления вам информации о событиях и столкновениях, которые позволят сделать ваше видение Земель Теней более подробным и красочным, Страсти и Оковы могут с немалой легкостью и эффективностью использоваться для создания целых историй. **Призраки** являются игрой, которая особенно хорошо подходит для историй, ориентированных на игровых персонажей, и хотя вы с легкостью можете использовать ее для более традиционных сюжетов, эти сюжеты с легкостью могут быть персонофицированы, чтобы отразить личностные особенности героев, которые принимают в них участие.

Страсти и Оковы могут использоваться для создания историй на двух уровнях. Первым и наиболее прямолинейным вариантом является использование Страсти или Оков в качестве основы для сюжета, в рамках которого один из персонажей становится главным действующим лицом, тогда как другие члены Круга реагируют на события, связанные с его Оковами или же объектом Страсти.

Игра **Призраки: Забвение** проявляет свои сильные стороны в тех случаях, когда Рассказчик отдает предпочтение сюжету, ориентированному на игровых персонажей. Призраки являются средоточием своих собственных миров, непосредственное

восприятие которых определяется их личными эмоциями и воспоминаниями. Хотя влияние внешних факторов и реалий все еще представляет немалую важность, в случае с призраками они теряют свою прежнюю значимость. Призраки вполне могут существовать без внешних раздражителей (отличаясь этим от живых людей), но без эмоций их существование теряет какой-либо смысл. Возможно, это еще один пример того, как призраки предоставляют нам возможность откровенно взглянуть на еще один аспект человеческого существования.

Оковы особенно хорошо способствуют построению подобных сюжетов. Они представляют собой объекты, представляющие исключительную важность для призрака. Это связано с тем, что именно Оковы воплощают в себе связь призрака с его прошлой жизнью, позволяя ему находиться в Землях Теней. Используя эту особую слабость призраков, Рассказчик может создавать ситуации, которые вынудят Неупокоенных Мертвецов действовать для того, чтобы защитить свои бесценные Оковы. Подобные конфликты не должны сводиться к чему-то банальному, вроде уничтожения какого-то предмета или места, и вполне могут быть связаны с более тонкой или коварной угрозой Оковам, примером которой может послужить продажа, упадок, медленное разрушение, забытье, насилие, злоупотребление или недооценка. К примеру, основой для интересной истории может послужить весьма сомнительное применение Оков исключительно гордого призрака Быстрыми ради еще более сомнительной цели, которая очень сильно отличается от первоначального предназначения данного предмета. Вы также можете связать данный конфликт со Страстями призрака, создав вместе с его Теневодом основу для внутреннего конфликта, сопровождающего большинство наиболее запоминающихся историй **Призраков.** Следует отметить, что для использования подобных сюжетов вам далеко не обязательно прописывать каждую деталь, посвящая подготовке игры долгие дни; вы вполне можете просто взять лист персонажа одного из ваших игроков и выбрать самые интересные Оковы, после чего заняться импровизацией.

С тем же успехом вы можете создавать истории на основе Страстей, используя для этого один из двух базовых подходов (которые, в то же время, не являются взаимоисключающими). Вы можете просто выбрать интересную Страсть или же Страсть, принадлежащую персонажу, который большую часть времени проводит в тени, и сделать ее главным объектом истории. Хотя это очень хороший способ создания сюжета, который будет не только ориентироваться на персонажей, но и развиваться в соответствии с их действиями, вы вполне можете сделать Страсти более тонким инструментом Повествования. Вместо того, чтобы сосредотачиваться на специфических проявлениях Страсти персонажа, Рассказчик может сделать основную эмоцию той или иной Страсти (ненависть, любовь, жадность) главной темой истории. Реализация подобной задачи требует немалой подготовки, так как для должного освещения эмоции, лежащей в основе Страсти, потребуется немало времени и фантазии, но результатом этого может стать действительно интересная и необычная история. Хотя будет очень неплохо, если Страстями, основанными на избранной вами эмоции, обладает сразу несколько призраков ваших игроков, это не является обязательным условием. В конце концов, призраки являются порождениями Страстей, и любые сильные чувства воспринимаются ими не только как полезный опыт, но и средство существования.

Выбрав понравившуюся вам эмоцию, вы можете сконцентрироваться на четкой сюжетной линии, представляющей события, в ходе которых данная эмоция выступает в качестве главного мотива, определяющего действия персонажей Рассказчика, игровых персонажей или глобальный замысел, на фоне которого разворачивается история; или же вы можете придумать набор эпизодов и событий, каждое из которых будет

воплощать в себе отдельный аспект или оттенок избранной вами эмоции. Эти эпизоды могут быть связаны сюжетом или же происходить независимо друг от друга; главная их особенность должна заключаться в том, что каждый из них должен отображать уникальную и разноплановую природу эмоции, лежащей в центре всего. Возможно, идеальная история, темой которой является та или иная Страсть, должна состоять из центральной сюжетной линии и побочных ответвлений, позволяющих исследовать и раскрыть особенности Страсти, а также заставляющих персонажей задуматься над различными вопросами, что особенно актуально для тех героев, которые обладают Страстями, связанными с соответствующей эмоцией.

К примеру, Надежда может послужить основой для множества различных историй, учитывая то, сколько различных форм способна принимать эта эмоция. Призраки могут оказаться вовлечены в историю, в которой надежда (в классическом ее понимании) представляет собой путеводную нить, проходящую через весь сюжет. Возможно, призрак, которого знают персонажи, идет по следу, который, как он надеется, приведет его к горячо любимой жене. Его возлюбленная недавно умерла, и теперь он твердо верит в то, что она стала новым Лемуром. Персонажи могут попробовать помочь своему другу, и в ходе истории (на протяжении которой их ожидают сложные препятствия и опасные противники, и все остальные составляющие хорошей истории) им суждено будет столкнуться с другими персонажами и сценами, подчеркивающими иные аспекты надежды: надежда как желание, надежда как зависть, надежда как вера, надежда как боль (обманчивая надежда, безнадежная надежда), дополняющие ту традиционную и прямолинейную трактовку данного понятия, которую воплощает в себе их друг. Для каждого призрака, обладающего Страстью, основанной на Надежде, подобная игра будет чем-то особенным, но это не означает того, что другим призракам придется молча завидовать их счастью. Призрак, обладающий Страстью, основанной на желании, вполне может почерпнуть из подобной игры немало интересного на тему того, как взаимосвязаны друг с другом надежда и желание.

Набор сценариев, основной темой которых выступает определенная Страсть персонажа, способен послужить основой для очень любопытной хроники, которая позволит исследовать и испытать Души персонажей, сделав их, в конечном счете, еще более многогранными и завершенными личностями. Цикл сюжетов, основанных на Страстях, позволит каждому игроку встретиться лицом к лицу с ключевыми аспектами своего персонажа. Благодаря этому игроки смогут лучше разобраться в характерах своих героев, как, впрочем, и природе призраков и эмоций. Эти истории можно использовать как минихронику, на основании которой Рассказчик может выстроить более линейный сюжет, зная, что персонажи, которые будут принимать в нем участие, уже примирились с собой и начали понимать, что в действительности представляет собой существование призраков. Впрочем, с таким же успехом, эти истории могут стать отдельным сюжетным циклом. Подобный подход будет стимулировать ваших игроков сосредоточиться на долговременном развитии персонажей, а также позволит сохранить героев в игре после того, как они сумеют разобраться в себе.

Страсти и Оковы определяют саму сущность призрака. Страсти позволяют Душе прикоснуться к высшим сферам, тогда как Оковы надежно привязывают к земле. Оба этих инструмента открывают перед вами множество возможностей, позволяющих сделать игры по **Призракам** красивыми, пугающими, грустными, веселыми и запоминающимися. Призраки являются отражениями нас самих, подчиняясь живущим в их сердцах эмоциям, и подобно тому, как ни один призрак не может избежать встречи со своими эмоциями в ходе игры, никто из ваших игроков не сумеет остаться равнодушным во время игровой сессии по **Призракам**.

Восстановление Пафоса с помощью Страстей

Для восстановления Пафоса, призрак (или Рассказчик) делает бросок кубиков, равный значению соответствующей Страсти. Если призрак непосредственно отдается Страсти, сложность броска равняется 6. Если он наблюдает за смертным, отдающимся одной из его Страстей (т.е. испытывающим эмоцию, являющуюся основой его Страсти), аналогичный бросок производится по сложность 8. И, наконец, если призрак сам испытывает нужную эмоцию, но это происходит в контексте, отличном от непосредственной формулировки Страсти, сложность броска повышается до 9.

Подобные броски должны производиться только тогда, когда персонаж действительно испытывает сильную эмоцию. Легкая грусть на закате вряд ли способна послужить достаточным основанием для броска, связанного со Страстью *Попрощаться с отцом (Сожаление)* 3. С другой стороны, игрок может просить у Рассказчика разрешения сделать бросок Страсти всякий раз, когда он сочтет это правильным. Кроме того, Рассказчик всегда может сделать бросок Страсти персонажа втайне, после чего сообщить ему о том, что тот получил немного Пафоса. Провал броска Пафоса обычно приносит персонажу 1 пункт временного Ангста.

Значение Пафоса никогда не может превышать 10 пунктов.

К примеру

Даффид обладает Страстью *Исправить мои ошибки (Раскаяние)* 5 и сталкивается с острой нехваткой Пафоса. При этом он потратил большую часть своего "сока", пытаясь вернуть Реликвию, одолженную ему другом, которую Даффид благополучно потерял. Игрок, отыгрывающий Даффида, интересуется у Рассказчика, не могли ли все эти события привести к активации его Страсти; Рассказчик соглашается с тем, что это возможно, и предлагает игроку сделать бросок. Тот берет пять кубиков (их количество равняется значению его Страсти) и выбрасывает 10, 8, 7, 7, 2. Набрав четыре успеха, Даффид получает четыре пункта Пафоса и чувствует себя гораздо лучше.

Чуть позже он замечает по ту сторону Савана плачущего ребенка. Мальчик сломал одну из самых дорогих ваз своей матери, и теперь безуспешно пытается склеить ее. В результате этого, Рассказчик позволяет Даффиду, наблюдающему за этим, сделать еще один бросок Страсти, но теперь уже по сложности 8. Игрок снова бросает кубики, но, на этот раз, выбрасывает 7, 6, 5, 2, 1. Это провал, и вместо Пафоса он получает пункт Ангста. Его Тень гадко хихикает, предлагая воспользоваться Гневом для того, чтобы показать мальчишке, на что похожа действительно *сломанная* ваза

В конце концов, спустя долгое время, Даффид приходит в себя после Катарсиса. Его Тень злорадно сообщает Даффиду, что пока он отсутствовал, она вернулась в дом маленького мальчика и разбила там все, что только можно было разбить. Конечно же, в этом обвинили ребенка, и его родители даже не собирались слушать его рассказы о том, что все это сделал призрак. В этот момент Даффид испытывает неподдельное раскаяние, вызванное тем, что он причинил мальчику боль, пускай даже ответственность за это несет его Тень. Рассказчик тайно решает, что данное чувство довольно неплохо соотносится с одной из главных Страстей Даффида, после чего делает бросок Страсти по 9 сложности, выбрасывая 10, 9, 4, 4, 2. Он передает игроку Даффида записку, в которой сказано, что он только что получил два пункта Пафоса, и, возможно, наиболее подходящим применением для них станет попытка помочь ребенку, которому пришлось пострадать из-за несовершенства Даффида.

Повествование и Страдания

Если бы они хоть помнили, как жили когда-то, чем был для них праздник Всех Святых, кем был По и как мы гордились нашими темными фантазиями.
-Рэй Брэдбери, Столп огненный

Каждому призраку рано или поздно приходится платить по счетам. Страдания не просто являются кошмарными эпизодами посмертного существования, а представляют собой активные конфронтации, в ходе которых призрак должен бросить вызов самым темным сторонам своей души и победить их. В идеальной ситуации, которая возможна только тогда, когда игроки доверяют Рассказчику и друг другу, Страдания также предоставляют возможность игрокам справиться со своими собственными страхами, предрассудками и заблуждениями, одновременно очищая свои души и души своих персонажей.

Организация Страдания, возможно, окажется для вас очень легкой задачей, особенно, если вы внимательно будете следить за эмоциями, проявляемыми призраками (и игроками) в ходе хроники. Впрочем, с таким же успехом, Страдания могут оказаться самым проблемным аспектом проведения хроники по **Призракам**, даже невзирая на достаточно многочисленные рекомендации, представленные в этой книге. Тем не менее, вне зависимости от того, насколько легко или трудно дается вам подготовка Страдания, вы никогда не должны воспринимать его как нечто малозначительное и эпизодическое. Даже если вы опускаете преамбулу вашей истории, незамедлительно ввергая игроков в самую гущу событий, вам следует приложить все усилия для того, чтобы избежать погружения кого-либо из персонажей в Страдание прежде, чем у них появится возможность хотя бы немного разобраться с особенностями Подземного Мира, освоившись там в определенной степени. Возможно, худшим, что вы можете сделать в игре по **Призракам**, является преждевременное проведение Страдания. В Мире Мертвых существует множество других ужасов, способных бросить вызов персонажам. Что же касается Страданий, то они заслуживают того, чтобы как следует подготовить их и приберечь для подходящего случая.

К тому моменту, когда призрак подвергнется своему первому Страданию, он должен будет составить некоторое представление хотя бы о части своих Оков и Страстей, соприкоснувшись с ними в ходе игры (очевидно, что ни один Неупокоенный Мертвец не сумеет постоянно испытывать сильные эмоции в отношении всех этих Черт). Если какие-то из них будут задействованы в ходе Страдания или же окажутся под угрозой уничтожения, игрок будет гораздо острее переживать происходящее, даже если вам не удастся в полной мере создать всю необходимую атмосферу или же применить все рекомендованные техники. Хотя вам придется приложить для успешного проведения Страданий немалые усилия, в этом разделе вы найдете описание нескольких способов, которые позволят вам сделать это кошмарное путешествие в глубины подсознания настолько пугающим и напряженным, насколько вы пожелаете.

Техники Повествования в жанре ужасов

Самые удачные Страдания обычно получаются посредством естественного развития ситуаций, которые их вызывают, в результате чего принимающий в них участие персонаж нередко не догадывается об этом до момента кульминации, а то и

завершения Страдания. Для достижения подобного результата потребуется немалая гибкость и изящество с вашей стороны, не говоря уже об умении хорошо импровизировать. К примеру, всякий раз, когда персонаж теряет весь свой Корпус, вам необязательно сообщать об этом игроку. Вместо этого, вы можете сказать ему, что он получил меньшее количество урона (которое, в свою очередь, не должно привести к Страданию), и теперь его персонаж чувствует себя ослабевшим, усталым или же просто страдает от боли.

Затем, вам потребуется попросить игрока, отыгрывающего пострадавшего персонажа, на несколько минут выйти из комнаты, или же попросить всех остальных игроков выйти вместе с вами, чтобы обсудить подробности будущего Страдания. После этого отсутствовавший игрок может присоединиться к труппе и вы можете продолжать игру так, будто бы ничего не произошло (смотрите врезку, посвященную рекомендованным техникам Повествования, где приведено несколько советов, которые позволят сделать эту методику более успешной). В дальнейшем игрок управляет действиями своего персонажа так же, как обычно (его персонаж может продолжить сражаться, броситься бежать, попытаться прыгнуть в Бурю и добраться до своих Оков, или предпринять что-нибудь другое). На первый взгляд создается впечатление, будто бы ничего не изменилось, но, спустя несколько ходов, вы можете начать вводить в игру нечто необычное или странное (Оковы призрака куда-то исчезают, искусства Аргоса действуют непривычным образом, и так далее).

Падение в пустоту

Ничто также не мешает вам можете использовать более прямолинейные Страдания, в ходе которых игрок прекрасно понимает, что именно происходит с его персонажем. Описание беспокойной пучины Бури, медленно затягивающей подвергающегося Страданию призрака, вой ожидающих его Спектров и отчаянные крики оставшихся сверху товарищей способны произвести немалое впечатление на всех присутствующих игроков. Один лишь факт того, что персонаж понимает всю близость опасность, еще не означает, что он знает, откуда она обрушится на него или же как с ней лучше справиться.

Применение относительно простого и прямолинейного перехода к Страданию рекомендуется как минимум до тех пор, пока вы не проведете хотя несколько подобных сцен, и не освоитесь с тем, что происходит во время них. Кроме того, если игроки привыкнут к четкому погружению в Страдание, их удивление в последующих играх, когда переходы будут более незаметными и смазанными, окажется гораздо более сильным.

Запугивание игроков

Во многих случаях игрокам удается запугать себя гораздо лучше, чем Рассказчику, какие бы усилия он для этого не прилагал. Создается впечатление, будто бы существует негласное правило (хотя с таким же успехом это можно назвать обычным трюизмом), гласящее, что всякий раз, когда игроки сталкиваются с ситуацией, представляющей потенциальную угрозу для их персонажей, они всегда воспринимают ее в гораздо более безрадостном и угрожающем свете, чем предполагал Рассказчик. Если игрок испуган, вы с немалой долей вероятности можете предположить, что его персонаж также будет испытывать страх. Вам не следует испытывать угрызения совести из-за эксплуатации данного факта, и, в равной степени, не следует пытаться ослабить воздействие исключительно неприятного столкновения

из-за того, что игроки начинают ныть или же нервничать из-за опасности, угрожающей их персонажам. В определенный момент вам придется четко дать понять игрокам, что только активные и смелые действия с их стороны помогут их персонажам выбраться из Страдания. Конечно же, не стоит забывать о том, что безрассудная отвага также может иметь крайне неприятные последствия...

Создание подходящих Страданий

Если Оковы или Страсти призрака становятся Добычей в ходе Страдания, разворачивающаяся перед глазами игроков психодрама должна быть так или иначе связана с соответствующей Чертой. Именно в этот момент вам предстоит осознать всю ценность внимательного отслеживания предыдущих столкновений. Для того, чтобы придумать подходящее Страдание, вам достаточно будет лишь оживить в памяти то, что уже произошло с персонажами ваших игроков (пускай даже избранные вами события происходили достаточно давно). К примеру, если призрак ранее посвящал большую часть времени присмотру за своим отцом (у которого были проблемы со здоровьем), но в последнее время начал уделять этому гораздо меньшее внимание в силу того, что состояние его отца улучшилось, а у него самого возникли другие проблемы, воспоминания о тех нелегких днях могут послужить прекрасной основой для Страдания, призванного оказать определенное воздействие на эту Страсть. Тень призрака может попытаться воссоздать какую-то сцену из прошлого, связанную с отцом персонажа и его ухудшающимся здоровьем. При этом Тень может попытаться извратить сыновью любовь, выступающую основой этой Страсти, заставив призрака, к примеру, испытать чувство вины за то, что тот бросил своего умирающего отца, сосредоточившись на сложностях, присущих поиску неопытным призраком своего места в Подземном Мире, или же постараться заменить любовь отвращением, демонстрируя ему во всех подробностях разлагающееся тело отца.

Другой вариант создания подходящего Страдания подразумевает концентрацию внимания на Архетипе призрака (или Тени). К примеру, если призрак обладает Натурой Мученик, Страдание может сосредоточиться на многочисленных возможностях для самопожертвования со стороны персонажа, акцентируя внимание на непомерно высокой цене, которую призраку придется заплатить за свой героизм (к примеру, в виде потери Корпуса или отказа от Страстей). В действительности, единственным выходом для персонажа будет отринуть сомнения и действовать так, как велит ему сердце, невзирая на предполагаемые утраты и несчастья. Любые эгоистичные действия в данном случае приведут к весьма нежелательным последствиям. Сущность Тени может аналогичным образом послужить основой для Страдания, что особенно часто происходит в случае с авторитарными Тенями, предпочитающими обращаться к активным сценариям, которые вынуждают призрака действовать.

Тяжелые решения

Последним элементом Страдания, представляющим собой ключевую составляющую его подготовки и осуществления, являются решения, которые предстоит принимать действующим лицам. Каждое Страдание является испытанием, из которого персонажи могут выйти как с щитом, так и на щите. Каждое Страдание представляет собой противостояние, в ходе которого призракам предстоит встретиться со своим собственными темным отражением и победить его. Согласно известному выражению, мы являемся худшими врагами самих себя. Эта фраза приобретает особый смысл, когда речь идет о войне, ведущейся между Тенью и Душой.

Решения, которые принимает призрак в ходе Страдания, имеют ключевое значение для его успеха или неудачи. Рассказчик должен сделать выбор, ожидающий персонажа в ходе кошмарного путешествия, настолько очевидным, насколько это возможно, чтобы игрок (как и персонаж) сразу же мог представить себе последствия своих решений. На каждом из этапов Страдания призраку предстоит пройти определенную контрольную точку, в которой он должен будет принять решение, оказывающее влияние на окончательный исход Страдания. Каждая контрольная точка должна предоставлять призраку возможность улучшить свое общее положение в рамках Страдания, но для этого ему придется навредить или позволить навредить кому-нибудь другому или же пожертвовать своими принципами.

Хотя вы вполне можете продумать запутанную игру в игре, для достижения успеха в которой призраку придется обратиться к сложным аналитическим построениям и схемам, это не означает того, что все Страдания должны быть ориентированы на обладателей развитого аналитического ума или гениальных любителей тактики. Хотя идея с необходимостью подбора сложной комбинации, где каждый неверный вариант наносит аггравированный урон лучшему другу призрака, выглядит достаточно любопытной, всегда должен быть другой способ выйти из сложившейся ситуации, рассчитанный на тех, кто не сможет справиться с подобной задачей или же не захочет это делать. Использование собственных зубов для того, чтобы перегрызть электрические провода, присоединенные к Корпусу друга, может оказаться прекрасным решением, которое, возможно, придет в голову некоторым из ваших игроков, даже если большей их части не придет в голову как следует осмотреть ловушку и они сразу же сосредоточатся на ее решении.

Вам стоит оставить игрокам какую-то лазейку, к примеру, разрешив персонажу добиться успеху в ситуации, когда игрок не может найти решения и просто объявляет, что не собирается прикасаться к ловушке и останется здесь со своим другом. Хотя подобное решение не "решает" сложившуюся дилемму, оно указывает на то, что призрак не собирается причинять кому-то вред, даже если это единственный способ вырваться из кошмара. Тем не менее, стоит различать подобное сознательное решение и ситуацию, в которой игрок просто разочаровывается и опускает руки, отказываясь делать что-либо из-за того, что это кажется слишком сложным. Моральный выбор и лень – это не одно и то же. Если игрок действительно пытается справиться со Страданием, у него должна быть возможность сделать это с помощью отыгрыша, вне зависимости от его познаний в области тактики или же умения разгадывать загадки.

Очень важно, чтобы вы понимали не только персонажа, который подвергается Страданию, но и игрока, который его отыгрывает. Если игрок принимает решения, основанные на том, что известно ему как игроку (к примеру, что происходящее с его персонажем в ходе Страдания не является реальным), Рассказчик имеет полное право изменить в отношении него существующие правила. Сделайте так, чтобы любое решение, продиктованное логикой игрока, а не персонажа, наносило определенный вред призраку. Лишите персонажа пункта Пафоса, если тот пытается как-то обойти предложенный выбор вместо того, чтобы принять нужное решение. Рассказчик должен акцентировать внимание игроков на том, что им следует принимать решения, руководствуясь логикой персонажей, а не тем, что кажется им наиболее выгодным или разумным. Хотя в Страдании всегда присутствует определенный элемент "победы" над Тенью, гораздо важнее, чтобы персонаж бросил ей вызов и научился лучше понимать ее. Ему не удастся сделать это в том случае, если он будет прятаться за баррикадами рациональных решений и тактически выгодных ходов. Это не означает, что если игрок придумает что-то умное, вы обязательно должны наказать его; в действительности, вам всего лишь следует внимательно присматривать за тем, чтобы ваши игроки не слишком

часто обращались к механизмам психологической защиты, которые кажутся им необходимыми, но, в действительности, превращают ролевую игру в сухие расчеты или тактические упражнения.

И, наконец, Страдания никогда не должны сводиться к формуле: "Сделай сложный моральный выбор и можешь идти гулять". Нет никакой гарантии того, что вещи, которые кажутся правильными, в действительности являются таковыми. Тени и Спектры являются опытными лжецами, и сама структура Лабиринта реагирует на все их пожелания, создавая любые иллюзии, которые им потребуются. Некоторые Страдания не уступают в своей сложности и запутанности Лабиринту, представляя собой сложные хитросплетения коварных замыслов, призванных сбить призрака с толку и помешать ему отличить правду от лжи. Впрочем, никто не говорил, что Страдания представляют собой что-то легкое.

Рекомендуемые техники Повествования

Один из самых важных аспектов проведения Страдания заключается в том, что действия Рассказчика должны быть максимально гибкими. Не существует идеального способа, который будет одинаково хорошо работать для каждой труппы и Рассказчика, но, в то же время, есть несколько способов, которые могут облегчить вашу задачу. Некоторые из них могут подойти стилю вашей труппы, тогда как другие будут выбиваться из общей канвы. В силу этого, не бойтесь экспериментировать, объединять различные техники и сравнивать их друг с другом.

Введение в заблуждение

Время от времени у вас может возникнуть желание сохранить приближение Страдания в тайне. Даже самым лучшим игрокам редко удается изобразить на лице непонимание, когда вы просите их выйти из комнаты, параллельно раздавая карточки с информацией и предлагая оставшимся участникам игры принять участие в тайном обсуждении. Именно поэтому иногда очень полезно "сымитировать" Страдание. Для этого вам достаточно попросить одного или нескольких игроков выйти из комнаты, одновременно раздавая другим игрокам карточки, на которых написано нечто вроде следующего текста:

"*Это не Страдание. Просто отыгрывайте своих персонажей так же, как обычно, но, время от времени, поглядывайте на карточку, делая вид, что вы перечитываете то, что там написано. Я буду продолжать вести игру так, будто бы ничего не произошло. Пожалуйста, делайте то же самое*".

Представьте себе паранойю, стремительно развивающуюся у вернувшихся в комнату игроков, когда "Страдание" разворачивается как ни в чем не бывало, не собираясь переходить в активную стадию или уж тем более заканчиваться. Хотя подобный вариант развития событий может показаться еще более жестоким, чем обычное Страдание, он позволяет отобразить присущее всем призракам чувство неуверенности в реальности происходящего. Как только они свыкнутся с мыслью о том, что не каждое Страдание может быть реальным, они начнут действовать гораздо менее надуманно в тех случаях, когда оно действительно окажется таковым.

Предварительная подготовка

Иногда Рассказчику становится очевидным, что один из персонажей, скорее всего, подвергнется Страданию в ходе следующей игровой сессии. Если у вас будет

время между играми, вы можете связаться с другими игроками и побеседовать с ними о ролях, которые им предстоит отыграть в ходе Страдания. Таким образом, вам не придется прерывать игру для того, чтобы обсудить со всеми присутствующими предстоящее Страдание. Вы можете просто назвать заранее условленное кодовое слово или же каким-либо иным образом дать понять оставшейся части труппы, что настало время, после чего каждый из них сможет сосредоточиться на уготованной ему роли. Это действительно один из самых эффективных способов проведения кошмарного путешествия в глубины подсознания призрака, при условии, что каждый из участников игры справится со своей задачей.

Групповые Страдания

В ходе групповых Страданий игроки не могут отыгрывать Спектров. В силу этого, при наличии в труппе Рассказчика-Теневода, именно ему и главному Рассказчику приходится заняться проведением Страдания, разделив между собой участвующих в нем Спектров. При этом пока один из Рассказчиков взаимодействует с труппой, другой выполняет обязанности арбитра, разрешая ситуации, связанные с различной интерпретацией правил и игровой механикой. Вовлечение в игру третьего Рассказчика, выступающего в качестве ассистента и отыгрывающего малозначительные роли, может предоставить Рассказчикам еще большую свободу в плане взаимодействия с труппой. Если в какой-то момент одному или нескольким персонажам удастся добиться успеха и вырваться из Страдания (отделившись при этом от оставшейся части труппы), Рассказчики могут передать им заранее приготовленные роли Спектров или же просто предоставить этим игрокам свободу импровизации.

Заселение Страдания

Для того, чтобы Страдание действительно напоминало настоящее противостояние, призраку необходимо взаимодействовать в ходе него с другими существами. Помимо игроков, отыгрывающих Тень и Душу призрака, в Страдании обычно принимают участие другие члены труппы, которые отыгрывают Доппельгангеров, изображающих друзей, любимых, недругов и личных врагов призрака, как, впрочем, и другие важные действующие лица, примером которых могут послужить представители власти и большие скопления людей. Их первостепенная задача заключается в том, чтобы вытащить на свет самые сокровенные тайны и страхи призрака. Они могут стремиться навредить или помочь призраку, пытаясь помешать ему справиться со Страданием или же наоборот облегчить его задачу, но, в конечном счете, основное их предназначение сводится к тому, чтобы ошеломлять, сбивать с толку, задерживать и мучить призрака.

В связи с этим обычно возникает одна небольшая проблема. Хорошие игроки могут действовать так, будто бы их персонажи действительно верят в то, что решения, принятые ими в ходе Страдания, могут повлиять на судьбы их близких или же их самих, но при этом вы не можете заставить их забыть о том, что они прочитали в этой книге. Они знают, что это всего лишь Спектры, старающиеся забраться им в головы, и это, так или иначе, влияет на их решения и отыгрыш. Тем не менее, это не мешает вам немного изменить правила. Когда основной задачей Страдания, к примеру, является спасение жертвы, вы можете использовать один из приведенных ниже вариантов, который позволит вам увеличить уровень напряжения и предоставить другим членам труппы действительно интересные возможности для отыгрыша.

Вариант первый: Спектры являются очень неприятными ребятами. В силу этого, ничто не мешает одному из них проникнуть в Земли Плоти, воспользоваться Оседланием в отношении одного из близких призраку людей, заставить его совершить самоубийство или же организовать несчастный случай, после чего забрать новорожденного призрака и приберечь его для следующего Страдания призрака. Как будет действовать призрак, когда он поймет, что Спектры действительно собираются сжечь на костре его возлюбленную? Или же, если ценой одной-единственной ошибки с его стороны станет неминуемая гибель его отца в Пустоте? В подобной ситуации ставки внезапно оказываются гораздо выше, чем мог предположить перед началом Страдания призрак.

Вариант второй: Ничто не мешает Спектрам захватить в плен представителей Круга призрака, использовав их аналогичным образом. Это вполне может быть кто-то из симпатичных игроку неигровых персонажей или же персонаж какого-то другого игрока. Если вы предварительно отыграете момент их пленения, предоставив им возможность избежать его, то плененным персонажам не на что будет жаловаться. В конце концов, у них остается шанс на спасение; если их друг приложит соответствующие усилия, они вполне могут выбраться из сложившейся ситуации без особых потерь. Уровень напряжения в игре обычно заметно возрастает в тех ситуациях, когда герою одного игрока приходится спасать героя другого игрока, и второй игрок хорошо представляет себе, что на кону действительно стоит посмертие его персонажа, донося это должным образом до окружающих.

Вариант третий: Довольно эффективным способом направить развитие событий в неожиданном направлении является предложенный выше сценарий пленения одного из персонажей, при котором игрок, отыгрывающий плененного персонажа, принимает участие в Страдании другого призрака, после чего узнает, что, в действительности, его персонаж не попадал в плен Спектрам (в особенности, если второй призрак выбрасывает несколько провалов в ходе Страдания), а, на самом деле, выступал помощником Рассказчика, позволяя добиться как можно более реалистичного отыгрыша сложившейся ситуации. Данная техника может на первый взгляд показаться достаточно сложной и запутанной, особенно учитывая то, что один из игроков даже не догадывается о том, что, на самом деле, отыгрывает Спектра, а не своего персонажа. Рассказчику следует внимательно следить за изменениями Воли, Пафоса и других Черт "плененного" персонажа, которые должны будут принять свой первоначальный вид в момент завершения Страдания. Хотя мы не рекомендуем вам регулярно использовать эти технику, ничто не мешает вам воспользоваться ею хотя бы единожды, чтобы как следует напугать ваших игроков (а затем применить ее снова, когда они немного отойдут от пережитого, и снова начнут вести себе чересчур высокомерно).

Вам не стоит постоянно применять один из этих вариантов для ваших Страданий, но если нечто подобное будет происходить достаточно часто, вашим игрокам придется свыкнуться с мыслью, что жертва, которую им требуется спасти, далеко не всегда является еще одним Доппельгангером, принявшим облик кого-то из близких им людей.

В конце всего

В конце каждой истории, вам стоит уделить немного время тому, чтобы разобраться, какое влияние сегодняшняя игра оказала на ваших игроков, их персонажей и хронику. Очень маловероятно, чтобы хотя бы одна сессия прошла в полном соответствии тому, как вы ее задумывали; именно поэтому, мы рекомендуем вам хорошенько задуматься над тем, что произошло в вашем мире в ходе очередной игры.

Действия игроков, уничтоженные или временно выведенные из игры персонажи, ценные Реликвии, исчезнувшие в Нихиле, союзники, которые стали врагами – скорее всего, на ваших играх будет все это, и даже больше, и потому вам лучше сразу настроиться на то, что вас ожидает нечто подобное. Невозможно представить себе что-то, чего не смогут выкинуть ваши игроки, и по своей монументальности эта задача может сравниться только с попытками представить себе, что они могут устроить во время игры. Главное, постарайтесь оставаться максимально гибким, и не забывайте о том, что вам понадобится время для видоизменения сюжета вашей хроники в соответствии с последними действиями игроков.

Все, что говорит или делает один из ваших персонажей, становится частью вашего мира и вашей истории, и, рано или поздно, вы можете столкнуться с тем, что вам сложно удерживать все происходящее в голове. Именно поэтому мы рекомендуем вам после каждой истории уделить немного времени тому, чтобы сесть и записать, кто, что и кому сказал, кто и что сделал, и что это все значит (к примеру, вы можете использовать для этого карточки или же особый блокнот). В противном случае, восемь недель спустя вы можете оказаться захваченным врасплох, когда кто-то из ваших игроков выудит из памяти какой-то незначительный комментарий, сделанный одним из второстепенных персонажей в баре, и примет на его основе решение, способное изменить ход всего сюжета.

Конец хроники

Все хорошее рано или поздно заканчивается, и даже самые лучшие хроники не являются исключением из этого правила. В силу этого, достойное завершение хроники представляет собой немалую важность. Ключевой составляющей достойного финала является продуманная кульминация, позволяющая завершить все сюжетные линии, что позволит вам избежать появления чувства неудовлетворенности у ваших игроков. Ваша последняя история должна стать чем-то запоминающимся, своеобразным подведением итогов и апофеозом всего, чем была и является ваша хроника.

Во многих случаях достаточно полезным оказывается ненадолго продолжить игры после решающей конфронтации, что позволит вашим персонажам попрощаться с дорогими им людьми, получить все необходимые объяснения и попросту смириться с тем, что произошло. Это поможет игрокам отойти от эмоциональной кульминации произошедшего, и подготовит их к следующему этапу.

Следующим этапом, конечно же, является следующая хроника. Вы можете взять для нее тех же самых персонажей и продолжить игру с ними; у многих игроков возникает очень тесная связь с персонажами, и они хотят и дальше наблюдать за их развитием, поражениями и триумфами. Возможно, один из ваших игроков захочет попробовать себя в Повествовании, предоставив вам возможность немного поиграть. Главное, о чем вам всегда необходимо помнить, заключается в том, что конец одной хроники всегда дает вам возможность попробовать что-то новое, поэкспериментировать и начать все с чистого листа. Если вы хотите ввести в вашу игру оборотней или мумий или же изменить место действия на Темное Королевство Нефрита, сделайте это. Подобно тому, как смерть в **Призраках** вполне справедливо считается не концом, а началом, завершение одной хроники одновременно дает вам возможность рассказать новую историю.

Тень

Я один в начальной школе Пайн Кнолл - по крайней мере, у меня создается такое впечатление. Тихое поскрипывание, отдаленные голоса, звонкий смех и приглушенный звук открывающихся и закрывающихся дверей эхом отражаются в темном здании школы, и откуда-то из подвала раздаются тяжелые раскатистые стоны и нечто, напоминающее звон тяжелых стальных цепей. Я испытываю лишь слабое облегчение от того, что не вижу здесь других призраков. Пока что эта школа кажется мне самым безопасным местом, которое я только мог найти в Землях Теней.

За стенами школы царит непроглядная и душная ночь. Тяжелый полог облаков скрывает небо, заставляя поблекнуть синий свет уличных фонарей. Воздух кажется наэлектризованным. Низко висящие облака испускают пульсирующий пурпурный свет, который чем-то напоминает зарницы, придавая зловещий отсвет всему, что лежит под ними.

Через открытую дверь я вижу отблески призрачных огней, напоминающих свечи, горящие в густом тумане, которые передвигаются от одного окна к другому в зданиях, лежащих на противоположной стороне улицы. Где-то неподалеку раздается едва слышный шум крыльев, владелец которых остается сокрыт во тьме.

Я сижу на полу в темноте, думая о том, как я буду искать свою дочь, и смогу ли я вообще найти ее когда-нибудь. Я не могу представить себе, что ей пришлось пережить за эти пять лет, проведенные в Землях Теней. Одна лишь мысль об этом пробуждает в моей душе всепоглощающее и обескураживающее чувство вины. Печаль наполняет мою грудь, подобно холодному железному шару, тянущему меня к земле.

Разве не должно существовать чего-то вроде Рая или Нирваны или Небес, где мертвым уготован вечный покой и избавление от страданий? Неужели то, что меня окружает, является единственным возможным посмертием? Как бы мне хотелось, чтобы это было не так.

Я с прискорбием отмечаю, что, по крайней мере, я уже начал принимать факт своей смерти как данность. По моим подсчетам прошел уже целый день "реального" времени - что бы это теперь ни значило для меня - с того момента, как я умер, но я до сих пор испытываю ошеломляющее чувство печали и отчаяния.

У меня складывается впечатление, что существование в Землях Теней исключительно дезориентирует. После смерти изменились не только мои эмоции, но и знакомые мне некогда ощущения. Я продолжаю говорить себе, что это всего лишь из-за того, что у меня больше нет физического тела, которое поддерживало мои чувства и мысли с помощью биологических процессов. Мои эмоции больше не изменяются и не усиливаются физиологическими реакциями, и потому то, что я испытываю теперь, является, в какой-то степени, более реальными и

незамутненными эмоциями. Тем не менее, то, как мои чувства изменились после перехода в это состояние бытия, продолжает сбивать меня с толку.

Я не могу понять, из чего состоит мой Корпус. Возможно, это иллюзия, отражение моего прежнего облика, которое обладает не большей реальностью, чем обычное воспоминание. Основное ощущение, которое я вынес из моей встречи с Ренегатом, заключается в том, что материя моего Корпуса имеет некоторую ценность в этом загробном мире. Внезапно мне приходит в голову, что, возможно, мне не удастся найти Карен, потому что она уже стала жертвой этого или другого Ренегата, и меня охватывает страх.

Неожиданное ощущение надвигающейся опасности охватывает меня. Я знаю, что должен действовать быстро и решительно, но у меня нет ни единой мысли, с чего можно было бы начать.

Возможно, мне просто стоит сдаться.

Где же это чувство внутреннего покоя и умиротворения, которое я, предположительно, должен был обрести после смерти?

Внезапная вспышка гнева и страха пронзает мое сердце. Я поднимаюсь на ноги, и начинаю расхаживать туда-сюда в темноте. Звук моих шагов гулко отражается от старых половиц, и густой мрак искажает его странным образом. Все, что я делал, все, что я пытался сделать, оказалось бессмысленным. Я мертв и снова оказался там же, где это все началось.

"Ты прав...Это все бессмысленно," - шепчет голос в моей голове.

Я оглядываюсь вокруг, стараясь понять, кто именно произнес эти слова, но рядом никого нет. Я один, и это пугает меня больше, чем что-либо еще.

"Все это, это все абсолютно бессмысленно! Ты попусту тратишь время и силы, так почему бы просто не сдаться? Карен мертва. Ты тоже мертв. Ты никогда не найдешь ее, и даже если бы тебе это удалось, то как бы ты сумел помочь ей? С момента своей смерти ты только и делаешь, что прячешься, как прятался всю свою жизнь. Нет, единственное, что ты можешь сделать - это в очередной раз подвести Карен, а потом, терзаясь последствиями своей неудачи, броситься назад и подвести Сару. Ты захочешь присмотреть за ней, но это не приведет ни к чему хорошему. Очень быстро ты возненавидишь ее, а затем возненавидишь себя за это. А потом, когда она умрет и придет сюда, она отправится искать тебя, и ты даже не осмелишься взглянуть ей в глаза. Все умирают и все умирает, и как бы ты ни старался, ты не сможешь изменить это. Пускай все идет так, как идет. В конце концов, все заканчивается Забвением, так почему бы не принять неизбежное. Зачем продолжать агонию?"

Сам того не желая, я прислушиваюсь к голосу, который произносит все это у меня в голове. Это пугает меня, и я не могу избавиться от подсознательного ощущения, что кто-то стоит у меня за спиной в темноте, вливая все эти ужасные вещи мне в ухо, подобно яду или наркотику. Но когда я оборачиваюсь, то понимаю, что здесь никого нет. Только я. Я и этот голос.

“Нет,” - произношу я, прижимая ладони к ушам, и качая головой, чтобы продемонстрировать свое непоколебимое несогласие с услышанным. – “Это не должно закончиться так. Это невозможно!”

“*Увы, но все именно так*,” - продолжает голос у меня в голове. - “*Ты всегда знал это. Да, где-то в глубине сердца ты всегда понимал, насколько же все это бессмысленно. Так зачем теперь делать вид, что это не так? Почему бы просто не сдаться? Почему бы просто не отдаться Забвению? Позволь себе сдаться: это единственный способ обрести хоть какой-то мир. Все твои страдания наконец-то закончатся, и вся боль и тоска исчезнут в холодных и надежных объятьях Забвения. Просто перестать сопротивляться...*”

“Перестань это. Проклятье, замолчи!” - я понимаю, что наношу удары кулаками по собственным вискам, пытаясь заставить этот голос замолчать.

“*Нет, я не перестану*,” - насмешливо шипит голос, и, в течение какого-то ужасного мгновения, мне кажется, что именно я произнес эти слова. “*Сдайся. Твоя жалкая маленькая миссия не имеет смысла. Все - даже Земли Теней - рано или поздно исчезнет, и поэтому все, что ты можешь сделать для Карен - это купить для нее небольшую отсрочку прежде, чем снова потеряешь ее. Ты всегда знал, что я прав - ты сам написал это в своей последней книге. Существование - это всего лишь короткая вспышка в бессмысленной, бесконечной Пустоте...*”

“Нет,” - мне кажется, что мое горло пылает, и я вновь очень остро ощущаю то, что больше не могу дышать. “Это не может быть так. Должен быть какой-то смысл или надежда, так как иначе...”

“*Иначе...что*?”

Ужасная боль вспыхивает у меня в груди, не позволяя мне ответить.

“Я должен попытаться найти ее...помочь ей, если смогу,” - бормочу я надорванным голосом. Я не знаю, пытаюсь ли я убедить тот, другой голос, или самого себя. Возможно, обоих.

“*Но зачем пытаться?*” - шепчет голос у меня в голове. “*Что бы ты ни делал, это не принесет никому добра. Зачем мучить себя? Это будет пустой тратой сил. Затянувшейся агонией. Отдайся Забвению сейчас, и тогда все закончится гораздо быстрее. Зачем продлевать наши мучения?*”

“Возможно, ты прав. Возможно, это действительно так,” - шепчу я хрипло, - “но, по крайней мере, я должен попробовать.”

Последним, что я слышу, становится его - мой - смех.

Глава Восьмая: Системы

И предо мной – Армада Душ,
Флотилия из неизвестных далей,
Ее корабли, средь которых
Судно из Смолистого Древа
И последние броненосцы,
Извергают разом пламя.
- Питер Хаммилл, Брандеры

Эта глава описывает системы, которые делают линейку **Призраков** уникальной. Она рассказывает о том, как призраки становится сильнее с опытом, что ограничивает их свободу передвижения в Подземном Мире, что может ранить их, как они могут исцелиться, как достичь мистического Вознесения, и что мешает живым увидеть Неупокоенных Мертвецов.

Эта глава разделена на три основных части. Первая из них повествует о развитии персонажа; благодаря ней вы узнаете, как призраки и их Тени усиливаются и изменяются со временем. Вторая часть рассказывает о методах нанесения вреда Неупокоенным и том, как они могут залечивать полученные раны. В конце концов, ранить призрака не так уж легко, но, если это произойдет, призраку вряд ли поможет призрачный бинт. Последняя часть главы посвящена своеобразным ментальным аспектам существования Неупокоенных Мертвецов.

Очень немногое в этой главе представляет собой исключительную важность. Тем не менее, значительное количество представленной здесь информации представляет немалое значение для успешного воспроизведения и последующего функционирования мира **Призраков** в ходе ваших игр.

Развитие персонажа

Я вижу мрачные лица в оковах и цепях,
И колесо, движущееся без остановки,
В них я узнаю различные расы,
И они отзываются на любые имена,
Не выявляя ни малейшего признака эмоций.
-Проект Алана Парсонса, Хорошая Карта: Часть 2

С течением времени всем свойственно учиться, даже если речь идет о тех, кто уже умер. Выдача пунктов опыта с последующим их распределением представляет собой игровой механизм, отображающий приобретение новых Черт персонажем в ходе его приключений и обретения нового опыта.

Пункты опыта

Пункты опыта позволяют отобразить определенное количество полезного опыта, который персонаж приобрел в ходе истории. В конце каждой игровой сессии, Рассказчик назначает определенное количество пунктов опыта каждому персонажу в

зависимости от различных факторов (уровня вовлеченности персонажа в игру, качества отыгрыша игроком его роли и так далее), после чего игрок записывает его на лист персонажа. В дальнейшем он сможет использовать этот опыт для того, чтобы улучшить Черты своего персонажа. С помощью этого он отображает тот факт, что его персонаж становится сильнее, постигая что-то новое в результате встречи с неизвестными ему ранее аспектами мироздания. Конечно же, не один только персонаж становится сильнее с течением времени; к сожалению, его Тень также способна учиться.

Стоимость "постижения" чего-то нового напрямую зависит от того, какую именно Черту своего персонажа хочет повысить игрок. Гораздо легче – и, в силу этого, дешевле – изучить новую Способность, чем новый Арканос. Во многих случаях стоимость повышения Черты зависит от того, что персонаж уже знает о Черте, которую он стремится улучшить. К примеру, повышение Способности обойдется ему в удвоенное значение его текущего владения ею. С другой стороны, Черта, которой персонаж не владеет, но которую он хочет приобрести считается "новой" Чертой, и, в силу этого, имеет фиксированную стоимость. Если Эрик обладает Уклонением 3, и хочет поднять его до 4, ему понадобится для этого шесть пунктов опыта. С другой стороны, если он захочет изучить Хитрость, которой он раньше не владел, ему достаточно будет заплатить фиксированную стоимость новой Способности, равную 3 пунктам опыта.

Следует также обратить внимание на то, что Черта может увеличиться всего лишь на одну точку за сессию.

Отыгрыш опыта

Ваш Круг только что завершил запутанную и долгую хронику, в ходе которой вам не только удалось добиться ряда целей, но и гораздо лучше узнать своего персонажа – особенно по сравнению с началом игры. Рассказчик, удовлетворенный вашим постоянно улучшающимся отыгрышем, предлагает вам удвоенное количество пунктов опыта. Пришло время приобрести все эти точки Огнестрельного оружия, которые вы так и не удосужились взять в начале игры, не так ли?

Если вы начнете следующую сессию в качестве профессионального снайпера, это, по меньшей мере, будет несколько сложно объяснить. Неудивительно, если члены вашего Круга начнут задаваться вопросом, когда вы успели развить подобные навыки, не говоря уже о том, на ком вы практиковались. И, кроме того, вам необходимо будет объяснить им, откуда у вас взялись два новых Арканои, которые вы также решили приобрести...

Хотя персонажи могут и должны изменяться со временем, они развиваются так же, как обычные живые люди: под воздействием обстоятельств и с течением времени. Игроки должны научиться обращать внимание на то, как на них влияет происходящее с ними. Каждая сыгранная история предоставляет персонажам возможность научиться чему-либо, вне зависимости от того, является ли ее посыл очевидным и понятным (как в случае с утверждением, что рабство – это плохо) или же сложным и запутанным (примером этого может послужит постепенное осознание того, что полностью посвященная работе жизнь оказалась прожита впустую).

Перевод этого метафизического опыта в аккуратные числа на листе персонажа может оказаться достаточно нелегкой задачей. Эмоциональные откровения, внезапно открывшиеся цели и задачи, а также принесенные сгоряча клятвы о мести вполне можно свести к соответствующему количеству точек Страстей, но это не является первоочередной задачей игрока. Гораздо важнее использовать опыт для того, чтобы продемонстрировать то, что происходит с персонажем, как другим игрокам, так и

Рассказчику, причем оставаясь при этом в рамках отыгрыша. Вы очень быстро поймете, что гораздо интереснее наблюдать за тем, как у персонажа постепенно развивается навязчивая идея, связанная со смертным, которого он видел всего один раз в жизни, чем просто объявить Рассказчику, что вы хотите приобрести новые Оковы. Первый вариант не просто окажет более сильное воздействие на самого игрока, но и поможет вовлечь в происходящее других персонажей, которые могут задуматься над тем, почему их товарищ по Кругу внезапно начинает постоянно прибегать к Воплощению (подвергая при этом немалой опасности их самих как соучастников нарушения Диктум Мортума).

В ходе драматических изменений личности вашего персонажа, не стоит забывать о том, что хотя изменение его Маски само по себе является достаточно нетривиальным событием, оно все же представляется более вероятным и легким, чем изменение Натуры. Гораздо легче развить новый способ поведения, чем переделать фундаментальную структуру собственной личности, и Рассказчику следует как можно чаще напоминать об этом персонажам. Изменение Натуры персонажа представляет собой важнейшее решение, способное преобразить всю его жизнь, и потому оно должно заключаться в чем-то большем, нежели вписывание нового слова в графу "Натура" на листе персонажа. Подобный выбор может быть осуществлен только с помощью отыгрыша, и на него обычно уходит немало времени.

Хотя приобретение Черт и, в особенности, Способностей, выглядит менее проблемным с точки зрения отыгрыша, этот процесс также должен подчиняться сюжетной логике. Вам следует всегда помнить о том, что новые Черты должны отражать изменения, происходящие с вашими героями, и, кроме того, у персонажей должна быть возможность изучить эти Черты. Приобретение новых Черт не только должно отображать сюжетные повороты, но и соответствовать характерам и предысториям персонажей. Призрак, который на протяжении многих столетий был убежденным пацифистом, вряд ли внезапно захочет обзавестись Навыком Огнестрельного оружия; прямолинейный и законопослушный Легионер, скорее всего, не захочет изучать Кукловодство, нарушающее эдикты Харона. Разумным будет постараться избежать внезапных изменений; если игрок хочет приобрести определенную Способность сразу же после того, как обзаведется несколькими пунктами опыта, логичным будет заранее отобразить интерес его персонажа в игре (к примеру, он может несколько раз упомянуть об этом в ходе бесед с другими персонажами, попробовать задать вопросы, связанные с интересующими его умениями и навыками, и так далее). В любом случае, это будет смотреться не так странно, как если бы персонаж внезапно ввалился в Пристанище с криком "Эй, ребята, теперь я могу говорить на Суахили!". Хороший способ постепенного введения новых Способностей в игру заключается в обращении за помощью к Менторам, Контактам, товарищам по Кругу или Союзникам, а то и просто персонажам, которые встречаются с вашими героями в ходе истории.

Хотя у игроков нередко может возникнуть желание распределить полученный опыт сразу же после завершения очередной сессии, чтобы лучше справиться с ситуацией, с которой столкнулись их персонажи – например, приобрести новые Страсти, которые обеспечат их персонажей Пафосом, или новые Способности – Рассказчику стоит постараться убедить их оставаться в рамках концепций своих персонажей, не забывая о логичном и рациональном развитии персонажей. Это не отрицает определенную вероятность присутствия драматических событий, которые могут вызвать немедленные и радикальные изменения личности персонажа, но они должны происходить достаточно редко, так как в противном случае Рассказчику и

игрокам следует попрощаться даже с гипотетической надеждой на какое-то постоянство.

При распределении опыта Тени у игроков обычно возникает соблазн потратить его так, чтобы сделать Тень как можно более слабой. Хотя обычно это позволяет сделать призраков "сильнее", результатом нередко становится менее интересная хроника. Конфликт между Душой и Тенью представляет собой один из центральных элементов **Призраков**, значимость которого может быть очень легко обесценена, если Душа постоянно будет становиться сильнее, а Тень – оставаться прежней.

Распределение пунктов опыта

При распределении пунктов опыта Рассказчик должен всеми силами поддерживать хрупкое равновесие. С одной стороны, предоставляя игрокам слишком мало опыта, вы можете вызвать у них закономерное раздражение, связанное с тем, что им придется ждать по месяцу для изучения нового Арканоса, которым им хотелось бы обзавестись как можно скорее. С другой стороны, слишком большое количество опыта способно привести к тому, что ваши персонажи очень скоро будут наводить ужас на весь Подземный Мир. В среднем вы можете предоставлять каждому из персонажей от одного до пяти пунктов опыта в конце игровой сессии, хотя при этом вам не стоит злоупотреблять выдачей четырех или пяти пунктов каждую игру. Персонаж не может получить ноль пунктов опыта, так как один пункт предоставляется ему всегда; вне зависимости от того, добился ли он "успеха", или же наоборот, "проиграл", он уже научился чему-то в силу непосредственного участия в игровом процессе.

Конец игровой сессии

• Один пункт — *Автоматический*: Игрок получает один пункт опыта после каждой игровой сессии, если, конечно же, ему не удается окончательно и безоговорочно доказать всем присутствующим, что он не заслуживает его (добиться этого можно с помощью хронических попыток испортить игру другим игрокам, реализации внезапного желания разговаривать с глупым акцентом, отсутствовавшим у призрака ранее, и так далее).

• Один пункт — *Обучение*: Персонаж научился чему-то в ходе данной сессии. Тем не менее, вам стоит попросить игрока объяснить, что именно сумел осознать его герой, прежде, чем вы предоставите ему данный пункт опыта.

• Один пункт — *Отыгрыш*: Действительно качественный отыгрыш заслуживает дополнительного пункта опыта. Тем не менее, не забывайте, что вы должны награждать игроков только за исключительный отыгрыш и со временем ваши стандарты должны расти.

• Один пункт — *Концепция*: Игрок полностью соответствовал концепции своего персонажа, что также заслуживает награды.

• Один пункт — *Героизм*: Это не идиотизм. И не суицидальная мания. Героизм заключается в том, чтобы делать даже больше, чем необходимо, ради достижения какой-то высшей цели. Бессмысленный мазохизм не заслуживает награды.

Конец истории

В конце истории ваших игроков должна ожидать награда за то, что они успешно справились с ней. В силу этого, всякий раз, когда вы заканчиваете очередную историю, персонажи должны получить от одного до трех дополнительных пунктов опыта.

(Помимо этого, многие Рассказчики восстанавливают временную Волю персонажей, предоставляют им дополнительный Пафос или же обеспечивают какие-либо иные бонусы подобного рода).

К числу причин, которые могут повлечь за собой награждение персонажа дополнительным опытом в конце истории, относятся следующие:

• Один пункт — *Успех*: Круг сумел выполнить поставленную перед ним задачу или же реализовал важную для него цель. Возможно, это не был полный успех, но, как минимум, Кругу удалось добиться частичной победы.

• Один пункт — *Опасность*: Персонаж подвергался огромной опасности в ходе истории, но, несмотря ни на что, сумел выжить. Аналогичным образом персонаж мог успешно справиться со сложным Страданием.

• Один пункт — *Мудрость*: Персонаж продемонстрировал немалую сообразительность и изобретательность, или же предложил идею, которая позволила всей группе добиться успеха.

Стоит отметить, что Рассказчик не обязан придерживаться только трех вышеназванных причин в процессе награждения персонажей дополнительным опытом. Если вы хотите предоставить игрокам больше пунктов опыта, способствуя тем самым более быстрому развитию их персонажей, вы просто можете создать новые категории, которые будут помогать вам распределять опыт.

Полезные советы

-Не покупайте Способности, если вы не можете подобрать логичное объяснение тому, как они у вас появились.

-Не забывайте о концепции своего персонажа, бросаясь прокачивать все Способности подряд. Персонаж, который неоднократно демонстрировал недоверие к технологии, вряд ли внезапно станет компьютерным гением – по крайней мере, это выглядит крайне маловероятно с точки зрения здравого смысла – даже если именно эта Способность крайне необходима его Кругу.

-Не стоит превращаться в ходячее орудие убийства, даже если вы играете интеллектуальным персонажем, и вам надоело постоянно становиться жертвой физического насилия. Запомните, что даже Геркулесу понадобились годы тяжелого труда и серьезные мотивы для того, чтобы нарастить его знаменитые бицепсы.

-Не пытайтесь обмануть систему, используя ошибки в правилах. Создание непобедимого персонажа для **Призраков: Забвения** гарантирует недовольство других игроков и ваше окончательное разочарование, когда запас желающих играть с вами и Малфеан для битья иссякнет.

-Не копите опыт месяцами, чтобы совершить внезапный прорыв в какой-то Способности или Арканосе. Изменения должны происходить постепенно, а не внезапно, так как в противном случае процесс развития персонажа утратит какое-либо подобие здравого смысла.

-Будучи Рассказчиком, не выдавайте чрезмерное количество опыта, если игроки в действительности не заслужили этого.

-Будучи Рассказчиком, не позволяйте игрокам вносить радикальные изменения в образы своих персонажей, если у них на это нет соответствующих причин (и они не поделились этими причинами с вами!) и они не готовы должным образом отыграть эти изменения.

Ниже приведена стоимость увеличения существующих или же приобретения новых Черт.

Таблица стоимости Черт	
Черта	**Стоимость**
Атрибут	Текущее значение х 4
Новая Способность	3
Способность	Текущее значение х 2
Новый Арканос	7
Базовая способность нового Арканоса	4
Арканос	Текущее значение х 3
Воля	Текущее значение

Примечание: Для того, чтобы развить Арканос с уровня базовой способности до первого уровня игроку понадобится три пункта опыта.

Увеличение Дополнений

Вы не можете приобрести более высокий уровень Дополнения. Особенность этих Черт заключается в том, что они повышаются только в результате развития сюжета истории; к примеру, если вы пожелаете обзавестись новым Союзником, вам понадобится найти его в ходе игры.

Если игрок и Рассказчик соглашаются с тем, что персонаж приобрел новое Дополнение (или же увеличил значение старого), игроку необходимо будет заплатить 4 пункта опыта за первую точку нового Дополнения или же количество опыта, равное текущему значению х 3 для повышения уже существующей Черты. Тем не менее, помните о том, что Дополнения приобретаются с помощью отыгрыша, а не в результате затраты соответствующего количества опыта – приведенная выше стоимость является всего лишь рекомендацией, а не ценой из прайс-листа.

Увеличение Арканои

Персонаж может изучить базовую способность Арканоса (отличную от его первого уровня) за 4 пункта опыта. Потратив еще три пункта опыта, персонаж в дальнейшем сможет постичь первый уровень этого искусства. Таким образом, процесс распределения опыта помогает отобразить постепенное постижение Арканои, а также позволяет персонажу обзавестись некоторыми полезными возможностями без чрезмерных затрат.

Призраки способны самостоятельно изучать Арканои, но довольно часто они обращаются за помощью к Менторам. Призрак, обладающий определенным значением Дополнения Ментор, может сделать его бросок при попытке изучения нового Арканоса (сложность 6). Каждый успех уменьшает стоимость приобретения Арканоса на один пункт. Стоит отметить, что этот бросок может производиться только в тех случаях, когда призрак пытается изучить сразу первый уровень Арканоса; в случае приобретения базовой способности Арканоса, призраку придется заплатить полную цену. Он, тем не менее, может сделать бросок Ментора при переходе от базовой способности к первому уровню Арканоса.

Воля

Персонаж может увеличить постоянное значение своей Воли с помощью опыта. Это отражает рост его целеустремленности, наблюдающийся у многих призраков, которые на протяжении долгого времени находятся в Подземном Мире. В то же время, многие призраки теряют Волю, что связано с тем, что им становится все сложнее и сложнее сопротивляться Забвению.

Если персонаж тратит последний пункт своей временной Воли, он немедленно погружается в Страдание. Персонаж, теряющий всю свою постоянную Волю, автоматически проваливается в Пустоту (если у него не осталось Оков) или же становится Трутнем (если у него остались хотя бы одни Оковы). Трутни не могут быть игровыми персонажами, и они не могут повысить свою Волю, чтобы выйти из этого состояния.

Страсти

Со временем Страсти призрака могут изменяться. Нередко их фокус смещается с Земель Плоти на Подземный Мир. Призраки теряют старые Страсти, и приобретают новые, и этот переходный период может представлять для них немалые сложности.

Призрак, который хочет приобрести новую Страсть, должен обсудить это с Рассказчиком. В идеале приобретение новой Страсти в качестве соответствующей Черты должно стать кульминацией определенной сюжетной линии. Стоимость новой Страсти равняется трем пунктам опыта за каждую точку. Аналогичная система используется в тех случаях, когда игрок хочет увеличить значение уже наличествующей Страсти, хотя за Рассказчиком всегда остается последнее слово в этом вопросе, и он вполне может не разрешить игроку изменять значение его Страстей без должной на то причины.

Утрата Страстей

Забери любовь и злость,
И крошечный кусочек надежды,
Удерживавший нас вместе…
-Кейт Буш, Любовь и злость

Призраки также могут терять Страсти. Вне зависимости от того, связано ли это с течением времени, пренебрежением или посторонним влиянием, периодически случается так, что Страсть покидает сердце призрака. Только Рассказчик может определить, когда и как именно угасает Страсть призрака. Существует четыре основных ситуации, в результате которых Страсть Неупокоенного может оказаться ослаблена или уничтожена.

Пренебрежение: Если призрак не уделяет достаточного внимания своим Страстям, они, в конечном счете, исчезают. Если у Рассказчика складывается впечатление, что персонаж настолько сильно пренебрег какой-то из своих Страстей, что она могла ослабеть, он делает бросок значения этой Страсти (сложность 9). В случае неудачи призрак должен будет уменьшить значение этой Страсти на один пункт, тогда как провал знаменует собой уменьшение сразу на два пункта. В результате этого призрак может полностью лишиться своей Страсти и погрузиться в Страдание.

Страдания: Некоторые из Направленных Страданий могут ослаблять, а то и уничтожать Страсти. Более подробная информация о Страданиях представлена в разделе "Страдания" на странице 289.

Умерщвление: Некоторые Спектры обладают способностью "умерщвлять" чувства призрака, включая даже самые сильные стороны его души, представляющие собой Страсти. Если подобное воздействие со стороны Спектра окажется успешным, призраку придется уменьшить значение одной из своих Страстей (случайно определяемой Рассказчиком) на один пункт. В результате этого призрак может погрузиться в Страдание. Более подробная информация об Умерщвлении Страстей представлена в разделе “Силы Теневиков”.

Разрешение: Смотрите ниже.

Разрешение Страсти

Со временем призраки могут примиряться со своими Страстями, и, в конечном счете, усмирять их. Хотя некоторым призракам может показаться бессмысленным добровольный отказ от их источников Пафоса, другие призраки могут прийти к выводу, что разрешение их Страстей представляет собой необходимое условие достижения Вознесения. Учитывая этот факт, они сознательно пытаются усмирить свои Страсти, в силу чего некогда умопомрачительные эмоции сменяются умеренными и сдержанными желаниями и стремлениями.

Разрешение Страсти представляет собой весьма нелегкий процесс, который должен быть должным образом отыгран прежде, чем игрок сможет внести какие-либо изменения в то, что написано на листе персонажа. Игроку, который хочет разрешить Страсть своего персонажа, понадобится предварительно проконсультироваться с Рассказчиком, обсудив с ним сложившуюся ситуацию и то, каким образом он планирует добиться разрешения своей Страсти. Мы рекомендуем, чтобы персонаж, пытающийся разрешить Страсть, не пытался получить с ее помощью Пафос.

Как только процесс разрешения Страсти достигнет своего логического завершения, Рассказчик может предложить игроку сделать бросок для того, чтобы ослабить Страсть его персонажа. Призрак делает бросок, количество кубиков для которого равняется значению его Страсти (сложность 9); каждый успех уменьшает значение Страсти на один пункт, хотя следует отметить, что в результате этого броска значение Страсти никогда не может опуститься ниже одного пункта.

В конечном счете, когда у Рассказчика складывается впечатление, что персонаж надежно контролирует свою Страсть, он может разрешить игроку сделать бросок Разрешения. В ходе этого броска призрак бросает Волю (сложность 5 + первоначальное значение Страсти). Если призраку удается набрать количество успехов, равное первоначальному значению Страсти, он добивается успеха. В случае неудачи Страсть остается неразрешенной, а ее значение увеличивается на один пункт. В случае провала Страсть оказывается уничтоженной, тогда как сам призрак немедленно погружается в Разрушительное Страдание.

Оковы

В очень редких обстоятельствах, призраки могут получать новые Оковы. Обычно это происходит тогда, когда их взаимодействие с Землями Плоти приводит к тому, что чувство заботы о каком-то человеке, месте или вещи (чаще всего, человеке) становится настолько сильным, что объект этого чувства становится новыми Оковами. Если игрок хочет добавить своему персонажу новые Оковы, он должен обсудить этот

вопрос с Рассказчиком, и ввести их в хронику посредством активного отыгрыша. Если Рассказчик разрешит это, то стоимость новых Оков в пунктах опыта будет равняться предполагаемому их значению, умноженному на три.

Утрата Оков

В ходе игры призраки могут столкнуться с тем, что их Оковы слабеют, а то и исчезают. Оковами многих призраков выступают люди или животные; когда они умирают, Оковы, которые они представляли, уничтожаются. Оковы также могут теряться в результате несчастных случаев или постороннего влияния, и, в некоторых случаях, равнодушие самого призрака может ослабить ту власть, которую имеют над ним его Оковы.

Существует пять основных способов, посредством которых Оковы могут оказаться ослаблены.

Разрушение: Если Оковы призрака умирают или оказываются уничтожены, они автоматически перестают быть Оковами, и призрак немедленно погружается в Страдание. В силу этого, призраки обычно стараются сделать все для того, чтобы защитить свои Оковы.

Пренебрежение: Если призрак не уделяет достаточного внимания своим Оковам, вне зависимости от того, делает ли он это сознательно или бессознательно, воздействие, которое они оказывают на него, слабеет и, в конечном счете, исчезает. Только Рассказчик может определить, когда пренебрежение со стороны призрака начинает оказывать разрушительное воздействие на его связь с Оковами. Если у Рассказчика складывается впечатление, что персонаж настолько сильно пренебрег какими-то из своих Оков, что они могли ослабеть, тому придется сделать бросок значения этих Оков (сложность 9). В случае неудачи призрак должен будет уменьшить значение этих Оков на один пункт, тогда как провал знаменует собой уменьшение сразу на два пункта. В результате этого призрак может полностью лишиться Оков и погрузиться в Страдание.

Страдания: Некоторые из Направленных Страданий могут ослаблять, а то и уничтожать связь между призраком и его Оковами.

Разрыв: Некоторые Спектры обладают способностью "разрывать" связь, существующую между призраком и его Оковами. Если подобное воздействие со стороны Спектра окажется успешным, призраку придется уменьшить значение одних из своих Оков на один пункт. В результате этого призрак может погрузиться в Страдание.

Разрешение: Смотрите ниже.

Разрешение Оков

В конечном счете, призраки могут отказаться от своих Оков, попрощавшись с местами и людьми, которых они когда-то любили. Этот процесс обычно называют разрешением Оков, и конечным его результатом является ослабление связи призрака с Землями Теней. Тем не менее, это безболезненный и мирный процесс, отличный от насильственного разрыва существующих связей (примером которого может послужить уничтожение Оков) и большинство авторитетных источников Подземного Мира сходится на том, что он представляет ключевое значение для достижения Вознесения.

То, насколько далеко призрак может проникнуть в Подземный Мир, определяется его Оковами. Без Оков он не сможет долгое время находиться в Землях Теней; в то же время, неразрешенные Оковы не позволят ему достичь Вознесения.

Призраки, у которых нет Оков, могут находиться в Землях Теней лишь на протяжении определенного количества раундов, равного значению Выносливости, умноженному на два, так как ничто в этом месте больше не выступает для них в качестве противовеса притяжению Забвения. Призраки, которым удалось добиться разрешения некоторых из своих Оков, могут находиться в Землях Теней в течение нескольких сцен, точное количество которых равняется значению их Выносливости, умноженному на два, но и им очень скоро придется вернуться обратно в Бурю, к тамошним островкам безопасности. Не имеет значения, выберут ли они своим пристанищем Стигию или какой-либо иной из островов стабильности в глубинах этого вечного шторма; главным является то, что Земли Теней больше не могут оставаться им домом.

Призраки, у которых остаются неразрешенные Оковы, могут посещать Стигию и путешествовать в Буре, но чем дальше они отдаляются от Земель Теней, тем сложнее им оказывается сопротивляться притяжению своих Оков. Во время пребывания в Стигии, сложность всех бросков для призраков, у которых еще сохраняются Оковы, увеличивается на 1 пункт; за пределами Стигии, при движении в направлении Далеких Берегов или Лабиринта, сложность увеличивается на +2.

Существуют очень немногочисленные призраки, которым удалось разрешить все свои Оковы, и которые, если верить слухам, способны без труда посещать любые уголки Подземного Мира. К числу этих призраков предположительно относятся самые могущественные Костяки Стигии, как, впрочем, и многие из старых Еретиков.

Опыт Тени

Никого нет рядом и никто не услышит,
Твою волшебную песню,
Звучащую в Час Теней.
-Сиу и Баньши, Час Теней

В силу того, что Душа призрака получает опыт и приобретает новые способности, ситуация, при которой его темная сторона остается на одном и том же уровне развития, выглядит крайне нелогичной. Именно поэтому Тени также получают опыт, и могут использовать его для приобретения новых Шипов или временного Ангста. В редких случаях Тени также могут обзаводиться новыми Темными Страстями, следуя рекомендациям, описанным в разделе, посвященном приобретению обычных Страстей.

Тень получает по одному пункту опыта за каждые три пункта опыта, которые получает Душа. Кроме того, Тень может получить дополнительный опыт в случае исключительно качественного Теневодства. Хотя сам Теневод не получает в данном случае какого-либо преимущества, подобная награда служит признанием его достижений и заслуг.

Тени могут тратить опыт следующим образом:

Черта	**Стоимость**
Шип	Первоначальная стоимость Шипа

Ангст	Текущее значение
Темные Страсти	Значение Темной Страсти x 2

Ранения

*Оооо, это **действительно** больно.*
-Эш, Армия Тьмы

Как это ни парадоксально, но призраки в равной степени являются весьма стойкими и в то же время, очень хрупкими существами. Хотя одно движение кошачьей лапы способно рассеять их призрачную плоть, они могут без труда идти под автоматными очередями, выпускаемыми в Мире Живых, едва замечая пули, проходящие через их тела. Только одна Черта связана с ранениями, наносимыми призраку: Корпус. Корпус призрака представляет собой плазменную оболочку, внутри которой скрывается его Душа – и Тень. Игрок отмечает ранения, вычеркивая уровни Корпуса, что символизирует урон, нанесенный "телу" его персонажа.

В отличие от людей, которые теряют в случае ранения кровь или жизненно важные органы, призраки теряют материальность – или физическую целостность. Чем меньше Корпуса остается у призрака, тем более тонким и прозрачным становится его тело, и тем более восприимчивым он оказывается к смертоносному влечению Забвения. Призрак, который теряет весь свой Корпус, погружается в Страдание, так как у него не остается ни единого материального якоря, который сумел бы удержать его от притяжения Забвения.

Постоянный Корпус

Каждый призрак обладает двумя Чертами, позволяющими ему определить прочность его Корпуса. Постоянный Корпус призрака определяет максимальное количество временных уровней Корпуса, которыми может обладать призрак. Призрак с постоянным значением Корпуса, которое равняется восьми, никогда не сможет получить больше восьми временных уровней Корпуса, даже если у него будет достаточно Пафоса для того, чтобы "вылечить" недостающие уровни. Другими словами, значение временного Корпуса не может превышать постоянное значение этой Черты.

Все призраки появляются в Подземном Мире с постоянным значением Корпуса 10, но оно может уменьшиться в результате Страданий.

Состояния Корпуса

Что-то определенно давило снаружи на стенки палатки,
нависая над нами. Возможно, это было тело ветра?
- Алджернон Блэквуд, Ивы

Корпус призраков может существовать в четырех основных состояниях: материальном, телесном, бестелесном и Страдании.

Материальное состояние: Достижение данного состояния представляется возможным только с помощью Арканоса Воплощение. Материализовавшийся призрак состоит из уплотнившейся духовной энергии, что позволяет ему физически

присутствовать в Землях Плоти. В данном состоянии призрак получает обычный урон от атак, нанесенных физическими объектами. Тем не менее, он не получает отрицательных модификаторов к броскам кубиков из-за полученного урона (смотрите страницу 372). Материализовавшиеся призраки могут поглощать урон и принимать участие в физических противостояниях (смотрите Главу Девятую).

Телесное состояние: Это естественное состояние призрака, пребывающего в Землях Теней. Находясь в данном состоянии, призрак может получать урон "через Саван". Любой объект – пуля, едущая машина, сильно брошенный бейсбольный мяч – который сталкивается с призраком при таких обстоятельствах, которые должны были бы привести к ранению обычного человека, наносит призраку один пункт урона, и приводит к тому, что призрак переходит в бестелесное состояние. Он остается в нем на протяжении определенного количества раундов, равняющегося значению его Выносливости. Таким образом, если кто-то бросит камень туда, где стоит призрак, тот потеряет один уровень Корпуса и временно развоплотится. В свою очередь, выплеснутая на это же место газировка вряд ли нанесет призраку урон, и уж тем более не заставит его перейти в бестелесное состояние. Призраки также могут самостоятельно наносить урон своему Корпусу, чтобы добиться временного развоплощения. Для этого им достаточно пройти через стену или любой другой материальный предмет. Именно этой особенностью призрачного существования объясняется удивительная способность Неупокоенных Мертвецов проходить через запертые двери, ворота и стены.

Бестелесное состояние: Когда призрак находится в телесном состоянии и получает урон от какого-либо объекта в Мире Живых, он переходит в бестелесное состояние (как минимум, по отношению к Землям Плоти). В результате этого призрак всегда теряет один уровень Корпуса. Его облик немедленно становится расплывчатым и плохо различимым. Призрак не может получить какой-либо урон со стороны обитателей или предметов Мира Живых до тех пор, пока он находится в бестелесном состоянии. Данное состояние поддерживается на протяжении определенного количества раундов, равного значению Выносливости призрака. Бестелесные призраки сохраняют целостность и своеобразную материальность на уровне Земель Теней: в течение первого раунда призрак может столкнуться с грузовиком и оказаться развоплощенным, тогда как в ходе следующего раунда его может пронзить меч Легионера, который нанесет ему три пункта урона.

Состояние Страдания: Когда призрак теряет все уровни Корпуса, он немедленно проваливается в Бурю (а то и Лабиринт), где его ожидает кошмарное испытание, которое принято называть Страданием. Если призраку удается пережить Страдание, он возвращается к одним из своих Оков, где его Корпус воссоздается из окружающей плазмы. В том случае, если у него больше не осталось Оков, призрак приходит в себя в Буре, где-то неподалеку от одного из Проходов.

Призрак, который проходит через Страдание, вызванное потерей Корпуса, приходит в себя с количеством уровней Корпуса, равным значению его Выносливости или же постоянного Корпуса, в зависимости от того, какое значение является ниже.

Правило неприличного слова

При определении того, способно ли то или иное воздействие из Мира Живых привести к потере призраком уровня Корпуса, мы рекомендуем Рассказчику использовать данное правило. Суть его заключается в том, что если рассматриваемое воздействие в реальной жизни способно заставить Рассказчика выругаться, то его также будет вполне достаточно для того, чтобы нанести

призраку один пункт урона. Тем не менее, мы не советуем проверять работу данного правила на практике. Помните, что играя в **Призраков**, вы не должны кидать друг в друга бейсбольными мячами или бросаться под машины, в силу чего мы уверены, что вам будет вполне достаточно здравого смысла.

Исцеление

К счастью для призраков, их нематериальные оболочки не требуют исключительной заботы, и, кроме того, они могут переводить энергию своего Пафоса в уровни Корпуса. Потратив один пункт Пафоса, призрак может восстановить один уровень Корпуса (стоит отметить, что он может потратить для этой цели лишь один пункт Пафоса в течение раунда). Арканос Ростовщичество также позволяет восстановить Корпус призрака. Вдобавок к этому, призрак может восстанавливать уровни Корпуса благодаря Дреме. Дремлющий персонаж сливается с одними из своих Оков на следующие восемь часов. По истечении этого периода, и при условии, что его Дрема не была нарушена, игрок делает бросок Выносливости персонажа (сложность 6). Каждый успех позволяет ему восстановить один уровень неагравированного урона.

Разновидности урона

Существует две разновидности урона, который может получить призрак: обычный и аггравированный.

Обычный урон представляет собой стандартную разновидность урона, наносимую любой атакой, начиная ударом дубинкой, и заканчивая выстрелом из гранатомета или ударом кулаком. Призрак может исцелять обычный урон посредством затраты одного пункта Пафоса, позволяющего восстановить один уровень Корпуса.

Аггравированный урон представляет собой особенно серьезные формы урона. Определенные существа и предметы могут наносить призраку настолько значительные ранения, что ему будет очень сложно восстановиться после них. Эти ранения, которые принято называть аггравированными, могут наноситься оружием, сделанным из стигийской стали, могильным пламенем (огнем Земель Теней), душевным огнем (кристаллизированным Пафосом), когтями и зубами некоторых Спектров (смотрите раздел "Силы Теневиков" на странице 431); когтями и зубами вампиров, оборотней и других сверхъестественных существ (если, конечно же, они сумеют каким-то образом попасть в Земли Теней) и определенными Арканои (подобными Гневу или Ростовщичеству). Кроме того, Рассказчик может объявить аггравированным любое ранение, если, конечно же, оно будет достаточно серьезным.

В случае получения аггравированного ранения, игрок должен вычеркнуть один уровень Корпуса за каждый пункт аггравированного урона. Аггравированные ранения могут исцеляться только с помощью Дремы, и при условии затраты призраком трех пунктов Пафоса. Каждые восемь часов Дремы или Медитации плюс затрата трех пунктов Пафоса позволяют призраку восстановить один уровень Корпуса, потерянный в результате аггравированного ранения (смотрите описание Способности Медитация на странице 192).

Источники урона

Несмотря на легендарную стойкость призраков, существует немало способов навредить им. Некоторые из них аналогичны тем, которые применяются в Мире

Живых; другие, в свою очередь, уникальны для Подземного Мира. Все эти источники возможного урона описаны ниже.

Вне зависимости от того, является ли персонаж призраком или смертным, он может попытаться сделать бросок Выносливости (сложность 6) для того, чтобы "поглотить" урон (фактически, избежав его). Каждый успех указывает на то, что призрак теряет на один уровень Корпуса меньше.

Физические объекты в Мире Живых могут нанести урон призраку только в том случае, если Корпус призрака пребывает в материальном или телесном состоянии, и данный объект способен повредить живому человеку. Таким образом, капли дождя, снежинки или скомканные газеты, которые не могут ранить смертного, также не представляют опасности для призраков. С другой стороны, внезапное столкновение с едущим автомобилем, пулей или мечом – всем, что может представлять опасность для смертных – приводит к потере одного уровня Корпуса и временному развоплощению призрака.

Сражение

Подробные правила сражений и описание ранений, к которым они могут приводить, представлены в Девятой Главе этой книги. Вкратце, можно отметить, что каждый успех на броске урона противника приводит к потере одного уровня Корпуса персонажа; в большинстве случаев, урон может поглощаться. В то же время, урон, источником которого является Мир Живых и который наносится через Саван, приводит к потере всего одного уровня Корпуса, а также временному развоплощению призрака.

В Землях Теней огнестрельное оружие действует так же, как и обычно, но воспламеняющие вещества и другие химические реактивы не производят тепла. Исключением из этого правила являются пугающие субстанции, известные как душевное пламя и могильное пламя, но из них лишь душевное пламя производит тепло, тогда как могильное пламя является обжигающе холодным.

Стигийская сталь

Многие разновидности оружия, использующегося обитателями Стигии, выкованы из необычного сплава, который принято называть стигийской сталью. Созданный Нудри, Великим Высоким Мастеровым, этот сплав состоит из металла, добываемого на ступенях Венозной Лестницы, и плазмы призраков, которая, если верить слухам, закаляется в огне самого Забвения. Будучи прочнее чего-либо существующего в Подземном Мире, стигийская сталь наносит аггравированный урон любому призраку (или Спектру), плоть которого она поражает. Высокопоставленные Легионеры часто владеют оружием из стигийской стали; в свою очередь, рядовым служителям Иерархии достаются клинки из душевной стали (изготовленные из расплавленных Корпусов).

Падение

Всегда существует вероятность того, что призрак случайно вывалится из окна или упадет с края крыши, после чего столкнется с ожидающей его внизу землей. К сожалению, даже Неупокоенные Мертвецы не могут игнорировать силу земного притяжения. Для того, чтобы рассчитать урон, который получит в том или ином случае призрак, вы можете использовать приведенную ниже таблицу. Стоит отметить, что

урон, нанесенный падением, считается уроном, полученным в Землях Теней, и потому он не приводит к развоплощению призрака.

Падение в Буре представляет собой абсолютно другую ситуацию, так как сила притяжения в вечном шторме замещается силой энтропии. Призраки, которые падают через Бурю, практически мгновенно достигают скорости падения, для достижения которой в Землях Теней им понадобилось бы 60 футов свободного падения, получая соответствующий урон. Призраки, которые проносятся через Бурю в ходе Страдания, не получают дополнительного урона в результате своего стремительного падения, тогда как те Неупокоенные, которые падают через Бурю при других обстоятельствах, могут надеяться на то, что их подхватит какой-то добросердечный Предвестник.

Расстояние (в футах)	**Урон**
5	Один уровень Корпуса
10	Два уровня Корпуса
20	Три уровня Корпуса
30	Четыре уровня Корпуса
40	Пять уровней Корпуса
50	Шесть уровней Корпуса
60	Семь уровней Корпуса
... и так далее до максимума в десять уровней Корпуса	

Огонь

Огонь представляет немалую опасность для смертных, и может нанести значительный урон призракам, если ему удается проникнуть в Земли Теней. Огонь, горящий в Мире Живых, может повредить призракам "через Саван", но, как и в случае с любыми другими источниками физического урона, связанными с Землями Плоти, он всего лишь отнимает у них один уровень Корпуса, и заставляет временно развоплотиться. С другой стороны, огонь, горящий в Землях Теней, который принять именовать могильным пламенем, всегда наносит призракам аггравированный урон, и, в силу этого, способен уничтожить их. Могильное пламя существует только в Землях Теней, и потому не может нанести вред Быстрым. Оказываемое им воздействие аналогично тому воздействию, которое обычный огонь оказывает на Земли Плоти, если не считать того, что могильное пламя испускает не жар, а холод. Этот неестественный огонь присутствует в тех уголках Земель Теней, которые являются отражением отдельных частей Мира Живых, характеризующихся огромными разрушениями и значительным количеством смертей; нередко его появление предвещает новые бедствия. Могильное пламя особенно часто появляется в таких Некрополях как Лондон, Атланта, Филадельфия и Лос-Анджелес.

Пламя любого размера способно нанести значительный вред персонажу. В течение каждого раунда, на протяжении которого призрак соприкасается с огнем, он должен делать бросок Выносливости по сложности, указанной в приведенной ниже таблице. Игрок должен делать этот бросок в течение каждого раунда, который его персонаж проводит в огне, для того, чтобы определить, удалось ли его персонажу избежать урона. Если бросок оказывается неудачным, то персонаж теряет от одного до трех уровней Корпуса (смотрите вторую таблицу). В случае успеха, персонаж теряет за каждый выброшенный им успех на один уровень Корпуса меньше, чем должен был бы (фактически, как при броске поглощения). В том случае, если бросок провален, персонажу наносится дополнительный вред – к примеру, он теряет зрение или же становится калекой.

Сложность	Температура огня
3	Температура свечи (ожоги первой степени)
5	Температура факела (ожоги второй степени)
7	Температура горелки Бунзена (ожоги третьей степени)
9	Температура химического огня
10	Расплавленный металл

Раны	Размеры огня
Одна	Факел; обожжена часть тела
Две	Костер; обожжена половина тела
Три	Огненный ад; обожжено все тело

Кристаллы душевного пламени наносят при соприкосновении с Корпусом призрака такие же аггравированные ранения, как и могильное пламя. К измененному Корпусу призраков, которые посредством Ваяния приобрели форму факелов, обычно прикрепляется кристалл душевного пламени, в силу чего эти факелы могут использоваться в качестве оружия. Это связано с тем, что жар душевного пламени настолько силен, что способен буквально расплавлять Корпус призрака, что неминуемо приводит к получению аггравированного урона.

Вихри

Время от времени, через Земли Теней и Проходы проносятся Вихри. Помимо того факта, что они приносят с собой полчища Спектров, Вихри также могут наносить значительный урон призракам, оказавшимся в самом сердце безумия их ревущих ветров, секущих дождевых струй и пугающих раскатов грома. Хотя у Рассказчика вполне может возникнуть желание отыграть непосредственное пребывание персонажей в Вихре, он может без труда решить вопрос базового урона, наносимого Вихрем, обратившись к приведенной ниже таблице.

Уровень Вихря	Урон за каждый раунд соприкосновения с ним
1	4 кубика
2	6 кубиков
3	8 кубиков
4	12 кубиков
5	14 кубиков

Призрак может сопротивляться воздействию Вихря с помощью Наказания, или же попросту скрывшись в Пристанище. Следует еще раз напомнить о том, что приведенный выше урон наносится за каждый раунд, в течение которого призрак находится под воздействием Вихря.

Быстрые

“Проклятье!” - воскликнул в гневе Манфред, -
“если это всего лишь призрак, то кого же ты тогда увидел?”
-Хорас Уолпол, Замок Отранто

В силу того, что призракам нередко приходится взаимодействовать с живыми людьми, игрокам очень важно понимать, что может ранить и убивать обычных смертных. Вместо значения Корпуса, люди обладают уровнями Здоровья. Вместо 10 уровней Корпуса, каждый человек имеет 7 уровней Здоровья. Состояние здоровья смертного можно представить в форме континуума, на одном конце которого будет состояние Синяки, тогда как на другом – Обездвижен. Каждый уровень Здоровья, следующий за уровнем Синяки, приводит к получению отрицательных модификаторов к броскам смертного, в силу того, что раненому человеку достаточно сложно действовать с максимальной эффективностью. Рассказчик должен вычеркивать по одному уровню Здоровья за каждую рану, которую получает смертный персонаж.

Смерть в Мире Живых

Когда человек или животное достигают состояние Обездвижен, они оказываются на расстоянии одного уровня Здоровья от неминуемой гибели. Если смертное существо получает еще одну рану, или же ему не удается остановить поток крови, стремительно извергающийся из его тела, его ожидает неизбежная гибель.

Конечно же, смертные исцеляются иначе, чем призраки. При наличии соответствующего медицинского ухода, смертные залечивают раны в соответствии с приведенной ниже таблицей. Обратите внимание на то, что указанное время относится к восстановлению только соответствующего уровня Здоровья – для восстановления других уровней Здоровья персонажу понадобится дополнительное время. Таким образом, после того, как спустя три месяца персонажу удастся восстановиться до уровня Тяжело Ранен, ему все еще потребуется немало времени для того, чтобы достичь уровня Ранен и так далее.

Уровень Здоровья	**Время восстановления**
Синяки	Один день
Задет	Три дня
Сильно Задет	Одна неделя
Ранен	Один месяц
Тяжело Ранен	Три месяца
Искалечен	Три месяца*
Обездвижен	Возможно, никогда

*Смертным не только потребуется значительное время для того, чтобы восстановиться до этого уровня, но и, вдобавок к этому, они теряют одну точку в одном из своих Физических Атрибутов (если, конечно же, этого пожелает Рассказчик). Процесс исцеления смертных, оказавшихся в состоянии Обездвижен, остается полностью на усмотрение Рассказчика: некоторые из них погружаются в кому до конца своей жизни, тогда как другим чудесным образом удается восстановиться.

Если смертный умирает в тот момент, когда его тело контролируется призраком с помощью Кукловодства, данный призрак теряет количество уровней Корпуса, равное количеству урона, полученному в момент смерти его смертного Партнера.

Примечание: Призраки могут исцелять раны смертных с помощью Арканоса Ростовщичество (смотрите страницу 256).

Уровни Здоровья смертных	
Синяки	Никакого воздействия

Задет	-1
Сильно Задет	-1
Ранен	-2
Тяжело Ранен	-2
Искалечен	-5
Обездвижен	Неспособен действовать

Вопросы восприятия

Я верю, что все эти разнообразные феномены были открыты нам не с целью увеселить нас с помощью историй, которые можно рассказать и забыть, но для того, чтобы заложить основы нового духовного видения, которое будет наиболее подходящим для нашего современного мира.
-Сир Артур Конан Дойл, Закон Призрака

Призраков всегда связывали с измененным восприятием мира, присущим некоторым обитателям Земель Плоти. В Мире Тьмы наблюдается аналогичная картина: существует несколько измененных состояний, которые так или иначе связаны с существованием призраков. Одним из них является Вознесение, которое может быть достигнуто (по крайней мере, в теории) самими призраками, тогда как Саван отделяет живых от Неупокоенных, а Мгла оберегает хрупкие разумы живых от потрясений, которые неминуемо вызвало бы осознание того, что призраки действительно существуют.

Вознесение

Transumanar significar per verba non si poria.
(Невозможно выйти за пределы человеческого существования и поведать об этом словами).
-Данте, Рай

Здесь, в беспокойной темноте, царящей среди многоэтажных зданий, твой друг борется с двумя изменчивыми сущностями: одна из них темна, как ночь, тогда как другая испускает ослепительный свет. Ты ожидаешь: он вряд ли будет рад твоему вмешательству. Внезапно, он вскидывает голову в безмолвном крике, схватившись за руки порождения тени и дитя света, и серебристая вспышка пронзает воздух. Ты содрогаешься, чувствуя, что сейчас должно произойти нечто очень важное.

Глаза твоего друга расширяются, тогда как его тело стремительно истончается и становится прозрачным. Внутри его прозрачной плоти загорается серебряный свет, в котором твой глаз безошибочно узнает сияние солнца Мира Живых. Серые стены Некрополя темнеют; откуда-то сверху раздаются чарующие голоса, которые шепчут и смеются – но это не злорадные и сардонические смешки проклятых, а ласкающие слух чистые звуки радости. На какой-то миг тяжелые облака над Некрополем раздвигаются. Свет и тепло заполняют город мертвых, и его обитатели закрывают глаза и прижимаются к земле, пытаясь предположить, какое новое злодеяние измыслили Спектры.

С открытым ртом ты наблюдаешь за тем, как тело твоего друга расплывается в воздухе, а затем исчезает. Там, где он только что стоял, в небо

ударяет серебряный луч света, вонзающийся в просвет между облаками. Ты замираешь на месте, где-то в глубине души отчаянно желая последовать за ним, но луч уже исчезает. Облака сходятся вновь, подобно створкам дверей подземелья, и земля содрогается от отдаленного раската грома. Всего лишь один неописуемый миг, и твой друг ушел...навсегда.

Неуловимая истина

В Мире Мертвых встречаются самые различные описания Вознесения: туннель света, разрыв в облаках, золотая колесница, возносящая Душу в Рай, превращение Корпуса просветленного призрака в сияющий белый цветок лотоса или даже простое исчезновение иллюзии себя и плазмической “реальности”. Тем не менее, все эти истории объединяет то, что их никогда не рассказывает один из тех, кому действительно удалось пережить Вознесение.

Собрав воедино различные элементы подобных легенд, Неупокоенные Мертвецы сумели выработать определенное понимание Вознесения. В сущности, Вознесение представляет собой достижение высшего или более упорядоченного состояния бытия, знаменующееся окончательным осознанием своей сущности и обретением внутреннего мира, сопряженного с освобождением от негативных аспектов собственного Я или же принятием их (в зависимости от точки зрения призрака). Вознесение можно назвать миниатюрным примером космической гармонии противоположностей, которая дарует окончательное освобождение от страданий и страстей Подземного Мира. Сам факт достижения Вознесения указывает на то, что призраку удалось полностью очистить свою Душу. Непосредственная форма этого процесса зависит от личных взглядов того или иного Неупокоенного. Призраки, которые считают Вознесение разновидностью духовного поиска, рассматривают его окончательный результат как награду за осуществление нелегкой трансформации в достойную спасения сущность. Другие предпочитают воспринимать его как закономерный результат избавления от иллюзий и обретения мудрости посредством принятия истинной картины бытия. Призраки, которые не являются приверженцами философских или религиозных учений, нередко рассматривают Вознесение в качестве эволюции ментальной сущности, достигающей более высокого уровня развития. В то же время, многие обитатели Подземного Мира считают Вознесение всего лишь жестокой шуткой, призванной поддерживать фальшивую надежду.

Как бы то ни было, невзирая на отсутствие надежных доказательств реальности Вознесения, многие легенды упоминают его в качестве вполне реального и достижимого состояния. Некоторые призраки утверждают, что, заглянув в глаза Перевозчику, можно увидеть там просветленные лица тех, кто сумел Вознестись. Другие заявляют, что Перевозчики, подобно Бодхисаттвам, являются сострадательными Вознесенными сущностями, которые согласились остаться в Подземном Мире для того, чтобы направить к Вознесению другие Души,

В истории Подземного Мира были случаи, когда Перевозчики действительно пытались наставить других призраков на истинный путь. В начале этого века полдюжины призраков (все они, конечно же, уже давно сгинули) стали свидетелями Вознесения легендарного стигийского художника и Песочного Человечка, Курфюрста Мериана, когда в обмен на шедевр Фантазма, именуемый Милостью, зловещий Перевозчик Антаэкхон привез его к Заводи Воспоминаний Горькой Радости, сокрытой в глубинах Моря-без-Солнца. Когда художник вступил в серебристые воды Заводи, Перевозчик произнес загадочные слова: “Курфюрст Мериан, ты сам стал Милостью. Отныне и навеки мы будем с радостью следить за тобой этими глазами.”

Другие призраки утверждают, что Харон достиг Вознесения в тот момент, когда исчез в водовороте вместе с Горулом, свидетельством чего стало тепло, возникшее в Корпора тех, кто стал свидетелем этого. Многие из этих Призраков сами встали на путь Вознесения и, спустя несколько десятилетий, исчезли в туманах, взойдя на лодки Перевозчиков Зафнатпаанеаха и Тимотея. Кроме того, существуют рассказы о призраках, которые достигали такого совершенства в искусстве Фатализма, что видели свое собственное Вознесение, ожидающее их в будущем. Лионель Васту́пи, Наблюдатель Некрополя Нью-Йорк в XVII столетии, был одним из них: если верить слухам, голос его Вознесения обратился к нему во время Дремы, после чего Васту́пи пережил духовное пробуждение под влиянием этого странного голоса, который в дальнейшем продолжал периодически обращаться к нему. В 1944 году он исчез перед толпой призраков в Центральном Парке. Еще более любопытным является то, что рассказы свидетелей очень сильно отличаются друг от друга: согласно одним из них, Васту́пи превратился в ангелоподобное существо, другие заявляют, что он стал лучом света, третьи утверждают, что его Корпус превратился во вьющийся дымок фимиама, тогда как перед глазами четвертых появилась хрупкая белая роза, стремительно увядшая и превратившаяся в прах. Все эти свидетели так или иначе были уличены во лжи или же публично отказались от своих заявлений, но надежда остается вечной, особенно в сердцах тех, кто сам наделен даром вечности.

Искатели истины

Подобно живым людям, призраки лишены надежных доказательств жизни после смерти (в данном случае, Вознесения) — у них присутствуют отдельные свидетельства этого, но им, увы, далеко до неоспоримых фактов. Многих призраков в действительности удовлетворяет такое положение вещей. Им достаточно одного лишь присутствия гипотетической возможности Вознесения. Будучи загадочным и неведомым процессом, оно вызывает страх у многих Неупокоенных, и, в особенности, тех, которые боятся того, что вселенная основана на принципе справедливого воздаяния, или же убеждены в том, что правосудие является основой мироздания. Большинство приверженцев Вознесения составляют те, кому больше нечего терять, те, кто нуждается в определенной цели, или же те, кто стремится обрести внутренний мир, и твердо убеждены в том, что не смогут добиться этого с помощью организаций, контактов или персональных достижений в Мире Мертвых. В то же время, некоторые из адептов Вознесения верят в добро, считая исчезновение душ в Забвении неоспоримым злом, в силу чего Вознесение становится единственным способом уберечь других призраков от подобной участи. Некоторые же попросту ненавидят Подземный Мир и стремятся покинуть его.

Очень часто те, кто при жизни стремился к некоему подобию Вознесения, стремятся обрести его после смерти. Многие из подобных последователей этой концепции представляют собой представителей различных религиозных орденов, среди которых нередко встречаются священники или монахини, или же активные верующие, хотя, конечно же, их число не ограничивается лишь теми, кто относится к этим категориям. Значительный процент активных последователей Вознесения рано или поздно отправляется в путешествие к Далеким Берегам. Тем не менее, несмотря на значительное количество верующих, и неустанность, с которой они преследуют свою цель, большинство этих призраков так никогда и не обретает Вознесение.

Счастливчики

Общего числа слухов, которые ходят в Подземном Мире, относительно того, чем является Вознесение, вполне хватило бы для того, чтобы заполнить как минимум полдюжины Александрийских библиотек. Стигийские мудрецы, если они, конечно же, вообще признают реальность Вознесения, обычно утверждают, что лишь очень немногим удается достичь его – менее половины процента всех призраков, обитающих в Подземном Мире (и еще меньше бывших Спектров). Правители различных королевств на Далеких Берегах яростно оспаривают подобные утверждения, обрушивая на голову неверующих целые литании историй Вознесения за каждую унцию проявленного ими неверия.

Вне зависимости от того, кто прав на самом деле, практически все искатели Вознесения сходятся на определенных "доказанных" аксиомах, известных в некоторых кругах, представители которых относятся к числу просвещенных Неупокоенных, как Восемь Истин (многие из соответствующих легенд были объединены в собрании объемных томов, известных в Землях Теней как Книги Золотого Света). Первая же Истина гласит, что на Вознесение обычно уходят десятилетия, если не века. Непосредственная форма этого процесса самосовершенствования зависит от убеждений искателя. Многие призраки верят, что искателю требуется лишь верящее сердце и яростное желание Вознестись; высшие силы в ходе последующих столетий проведут его через череду испытаний, которые позволят ему очистить и довести до совершенства все остальное. Другие утверждают, что для успешного Вознесения искателю требуется полностью подчинить свой разум, и совершенство может быть обретено только посредством внутреннего поиска. Существует небольшая группа тех, кто отказывается прислушиваться к историям о долгих страданиях искателей, описанных в Книгах Золотого Света, согласно которым призраку требуется как минимум столетие, если не больше, чтобы достичь некоего подобия совершенства. Эти призраки верят в нечто наподобие мистического откровения, которое может принимать форму образа, мелодии, фразы или смутного запаха, способного немедленно даровать искателю Вознесение. Многие культы Еретиков обращаются к идее о мгновенном Вознесении, когда ничто другое не приносит им достаточного количества новых адептов.

Вторая Истина заключается в том, что искатели должны демонстрировать стремление к определенным идеалам, обладая своеобразным духовным стержнем, обязывающим их думать и действовать более возвышенным образом, чем другие Неупокоенные. У этого духовного рвения есть много имен: Эйдолон, Дух, Внутренний Свет, Вечное Пламя, Внутренний Будда и даже обычная решимость – но вне зависимости от его названия, оно дарует призраку необходимую внутреннюю силу для того, чтобы стремиться к совершенству.

Полный список Восьми Истин выглядит следующим образом. Придерживающийся их искатель обязан:

• Быть терпеливым в поиске Вознесения, ибо ему предстоит посвятить этому немалое время и уплатить еще большую цену.

• Воспитывать в себе стремление к высшим идеалам (Эйдолон, Дух, Внутренний Свет и так далее)

• Противостоять Тени

• Примириться с самим собой.

• Примириться с Миром Живых.

• Предпочесть разум плазмическому телу.

• Предпочесть Вознесение собственной сущности и разуму.

• Добиться совершенного понимания величайших достоинств человеческой души, к числу которых относятся сострадание, отвага, фантазия, честность, надежда,

смирение, чувство юмора, любовь, стойкость, мудрость и умение принимать себя таким, как есть.

Официальные представления

То, насколько очевидными являются описанные выше "Истины", должен решать каждый отдельно взятый призрак (или игрок). Тем не менее, в силу потенциально опасной природы этого вопроса, каждая из трех политических фракций Подземного Мира выработала свое представление об идеях Вознесения за последнее тысячелетие.

Иерархия официально не отрицает возможность Вознесения, но, в то же время, не одобряет чрезмерный интерес к нему. Самое распространенное представление сводится к тому, что Вознесение является чем-то непрактичным: оно отвлекает призраков от более важных обязанностей, подобных укреплению Некрополей и противостоянию силам Забвения. В действительности, представители Иерархии опасаются фанатизма искателей Вознесения, и потому стремятся всячески отвлечь внимание призраков от историй о Вознесении, которые постоянно появляются в Землях Теней.

Учитывая разрозненность Ренегатов, неудивительно, что у этой фракции нет официальных представлений о Вознесении, хотя многие из ее представителей весьма презрительно относятся к этой идее. Те, кто придерживаются веры в Вознесение, нередко отказываются от общепринятых представлений (подобных, к примеру, Восьми Истинам), отдавая предпочтение своим собственным взглядам и методам, подобным экстатическим откровениям и внезапным просветлениям.

Вполне естественно, что принадлежность к Еретикам является естественным выбором большинства искателей. В конце концов, кто лучше сумеет направить сбившиеся с пути души, чем тот, кто ищет и обретает совершенство? Многие Еретики открыто нарушают политику Иерархии, стремясь поведать миру истории о добившихся успеха искателях, желая при этом приобрести как можно больше сторонников.

Повествование о долгом пути

Несмотря на существование канонической интерпретации Вознесения, оно во многом остается загадкой для обитателей Подземного Мира. Призрак может постичь все Восемь Истин, перечисленных выше, и все равно не Вознестись в облака на пылающей золотой колеснице. Возможно, Вознесение является всего лишь выдумкой, которой фанатично следуют те, кому всегда хотелось во что-то верить, и которую активно пропагандируют обитатели Далеких Берегов, стремящиеся пополнить свои ряды (в конце концов, один лишь факт того, что все последователи идеи Вознесения сходятся на чем-то, еще не означает того, что это что-то верно). Возможно, следование Восьми Истинам не способно даровать душе необходимое равновесие для того, чтобы достичь Вознесения. Или, возможно, Вознесение может быть обретено с помощью альтернативных средств: самопожертвования, долгих странствий, подробного изучения системы существующих убеждений, создания своего собственного набора идеалов или же полного принятия существующих реалий. Истинная сущность Вознесения зависит исключительно от представлений о нем Рассказчика и игроков.

Персонажи, которые Возносятся, обычно покидают игру; с другой стороны, Рассказчики, которые хотят придумать подробное описание того, что ожидает героя после этого, могут оставить его в игре в качестве одной из сюжетных зацепок. В большинстве случаев Вознесение заслуживает того, чтобы выступать предметом отдельной хроники: это процесс сложно назвать легким или быстрым. Помимо самого

факта Вознесения этот долгий путь не обещает какой-либо выгоды тем, кто избрал его; у них могут присутствовать определенные радужные перспективы, но эти перспективы не подкрепляются какими-либо доказательствами.

Персонажей, которые вступают на этот путь, ожидают значительные трудности. Уготованные им испытания заставят остановиться любого, у кого не хватит отваги для того, чтобы справиться с ними, но верные своей цели искатели сумеют справиться с любыми сложностями. Чем дальше они будут продвигаться по этому пути, тем сложнее будут ожидающие их решения: путь к Вознесению предоставляет немало возможностей для прекрасного отыгрыша, и не должен сводиться к набору бросков кубиков.

Рассказчик может использовать следующую последовательность действий в качестве основы для организации хроники, посвященной Вознесению.

Разрешение Оков

Необходимой частью Вознесения является освобождение от Оков, привязывающих призрака к Миру Живых. Тем не менее, освобождение, в данном случае, не подразумевает разрыва. Разрешение означает, что призраку сознательно удалось завершить все свои незаконченные дела в Землях Плоти, освободившись тем самым от своих Оков. В силу того, что Разрешение каждых Оков подразумевает соответствующую историю, путь, ведущий к Вознесению, обычно оказывается очень долгим.

Усиление Эйдолона

Прежде чем призраку удастся справиться с психологическими сложностями, сопровождающими противостояние с Тенью, ему необходимо развить свое высшее Я, укрепить свою решимость и отточить свои положительные черты (отвагу, смирение, любовь, честность, надежду, сострадание, фантазию, чувство юмора и мудрость), воплощением которых служит Дополнение Эйдолон. Рассказчик может потребовать, чтобы игрок повысил значение Эйдолона своего персонажа до пяти или выше точек, в зависимости от того, насколько долгую он планирует хронику, и насколько сложным в его понимании должно стать достижение Вознесения. В силу того, что это Дополнение нельзя повышать с помощью очков опыта, игроку придется как следует отыграть этот аспект стремления к Вознесению.

Слияние Тени и Души

Перед тем, как продвинуться дальше, персонаж должен объединить две противоборствующих силы в жесте окончательного примирения с самим собой. Пока Душа и Тень разделены, они продолжают свое противостояние, которое в то же время подпитывает их. Достигнув единства, они становятся могущественным средством достижения Вознесения.

Тень: Как только персонажу удалось укрепиться в своей решимости противостоять Тени посредством усиления своего Эйдолона, он может бросить ей вызов, как, впрочем, и тем сомнениям, капризам, антипатиям и подсознательным желаниям, которые она олицетворяет. Эта часть пути к Вознесению отражает духовное путешествие персонажа через психологический Подземный Мир и обратно, подобный знаменитому странствию Данте через Ад, а Персефоны – через Гадес. Результатом

каждой истории этого цикла должно стать незначительное ослабление Ангста (или же страха, боли, отчуждения, недовольства и сомнений в себе, присущих призраку) и Темных Страстей Тени. Подобное ослабление не должно быть результатом отрицания этих источников Агнста; вместо этого, призрак обязан принять их.

Душа: Для успешного Вознесения требуется, чтобы искатель не только победил свою Тень, но и справился с той частью своей Души, которая отдает предпочтение статической реальности перед Эйдолоном. Для того, чтобы приготовиться к последнему шагу перед Вознесением, призрак должен быть готов поставить свое тело и разум под угрозу уничтожения. Если он не может принять вероятность того, что Вознесение потребует окончательного растворения его Корпуса и идентичности, это значит, что он не готов к Окончательному Страданию, которое определит его судьбу и то, ожидает ли его Забвение или Вознесение. Истории этого цикла должны быть связаны с угрозами разуму и телу призрака, призванными поспособствовать тому, чтобы призрак смирился с перспективой своего уничтожения.

Избавление от Страстей

В большинстве случаев этот этап оказывается последним, так как он уничтожает последнюю связь призрака как с Землями Солнца, так и Подземным Миром. На этой стадии у призрака уже не остается Оков, и он постепенно примиряется с потенциальной утратой тела и разума по окончании своего пути. Этот этап позволяет удостовериться, готов ли он пойти до конца, оставшись верным своим убеждениям. Сразу же после разрешения последней Страсти, призрак погружается в драматическое Разрушительное Страдание, призванное определить, удастся ли ему достичь Вознесения. В случае успеха он Возносится, тогда как неудача приводит к ужасающим последствиям. При желании призрак, которому удается разрешить все свои Страсти, может заменить их новой Страстью *Достичь Вознесения* (Стремление к целостности) 5. Если обычные Страсти отражают собой причины, в силу которых персонаж остается существовать после завершения его смертного пути, то новая Страсть воплощает в себе все то, что способно пережить даже окончательную смерть. Таким образом, вместо погружения в Забвение, персонаж полностью принимает свое Я, следует единственной истинной Страсти, и, в конечном счете, Возносится.

Аналогичным образом, Рассказчик может предложить игрокам сценарии, при которых им придется преследовать сразу несколько целей, вместо того, чтобы прогрессировать от одного этапа к другому. В данном случае им будет сложнее следить за развитием своего персонажа, но, в то же время, оно будет выглядеть естественнее, чем поэтапное продвижение к Вознесению.

В конечном счете, нужно отметить, что не существует единого и быстрого способа достичь Вознесения, и очень многое зависит от индивидуальных убеждений персонажа, а также его склада ума и желаний. С другой стороны, все вышеописанное способно предоставить вам определенное представление о том, каким образом вы можете направить персонажа к Вознесению, если кому-то из ваших призраков захочется зайти настолько далеко.

Саван

Я сказал, что Дэнфорт отказался поведать мне,
какой последний ужас заставил его издать столь ужасный крик...
-Г.Ф. Лавкрафт, Хребты Безумия

Саван представляет собой вуаль страха и непонимания, отделяющую Земли Плоти от Земель Теней. Его нельзя увидеть и к нему нельзя прикоснуться, но это не мешает ему надежно разделять два мира. Именно из-за Савана смертные не могут услышать или увидеть призраков, если, конечно же, не считать тех случаев, когда Арканоям и воле Неупокоенных Мертвецов удается преодолеть его.

Прочность Савана не является постоянной величиной. Его толщина различается от места к месту, и от времени ко времени, не говоря уже о том, что она напрямую зависит от того, какие именно смертные присутствуют в том или ином месте в тот или иной момент. Ночью на кладбище, заполненном любителями произведений Эдгара Аллана По, Саван будет гораздо тоньше, чем на Уолл-Стрит в солнечный день в самый разгар ланча. Чем тоньше Саван, тем легче призракам воздействовать в этом месте на Земли Плоти; более того, если бы существовало место, в котором значение Савана равнялось бы нулю, находящиеся там призраки были бы видны любому смертному, оказавшемуся неподалеку. Тем не менее, значение Савана в Мире Живых никогда не может опускаться ниже четырех.

Другие Пробужденные создания (вампиры, оборотни, маги, подменыши и иные существа) способны одним своим присутствием истончать Саван. Прочность Савана уменьшается на два пункта в присутствии любого сверхъестественного существа, вне зависимости от его природы, хотя, даже в этом случае, его значение не может опускаться ниже 4. Таким образом, прочность Савана в присутствии вампира, стоящего на кладбище, и слуага, скрывающегося в самой отвратительной части городской канализации, все равно будет не ниже 4.

Приведенная далее таблица содержит сравнительные примеры толщины Савана.

Значение Савана	
Супермаркет в солнечный весенний день	10
Чистая станция метро в полдень	9
Уютный дом без какой-либо жуткой истории	8
Многолюдный клуб, в котором царит полумрак и играет поп-музыка	7
Перекресток дорог за городом в безлунную ночь	6
Старый особняк, где было совершено несколько жестоких убийств	5
Заброшенное кладбище в полночь при полной луне	4

Мгла

Живые одновременно желают получить доказательства жизни после смерти и боятся этого. Хотя им хочется знать, что по ту сторону могилы их что-то ожидает, призраки представляют собой весьма весомые свидетельства существования самой смерти, а также одним своим присутствием опровергают тот факт, что все души отправляются в Рай. В силу этого, человеческая психика старается защитить себя от неприятной истины, сплетая полог Мглы, отделяющий ее от наиболее очевидных проявлений потусторонней деятельности. Благодаря Мгле большинство Быстрых успешно находит рациональное объяснение случившемуся или попросту забывает встречи с Неупокоенными Мертвецами.

Впрочем, из этого правила есть свои исключения: невинные дети, животные, безумцы и некоторые из сверхъестественных обитателей Мира Тьмы не подвержены воздействию Мглы. Каждый, кто принадлежит к одной из этих категорий, может производить броски Восприятия + Бдительности (сложность 8) для того, чтобы видеть

и слышать призраков, находящихся в непосредственной близости от себя. Конечно же, это уникальное восприятие не распространяется на тех, кто находится рядом с этой персоной: этим людям кажется, что ребенок попросту общается со своим воображаемым другом, а кот шипит без какого-либо повода.

Примечание: Не все сверхъестественные существа способны подобным образом преодолевать полог Савана. Вампиры, принадлежащие к числу Джованни и Самеди, маги, относящиеся к Традициям Эвтанатос и Говорящие-с-Грезами, феи из числа слуагов, а также оборотни, представляющие Племена Безмолвных Странников и Звездочетов, с немалой долей вероятности смогут заметить присутствие призрака. С другой стороны, даже большинство вампиров не имеет какого-либо представления о существовании Неупокоенных Мертвецов. Более подробная информация о других обитателях Мира Тьмы представлена на странице 445.

Воздействие Мглы		
Воля	*% населения*	*Реакция на появление призрака*
1	10 %	*Кататонический страх.* Парализованные страхом смертные, относящиеся к этой категории, в лучшем случае могут попытаться заползти в какое-то укрытие. Они вряд ли будут способны мыслить рационально или предпринимать какие-либо сложные действия.
2	20 %	*Паника*. Немедленной реакцией на появление призрака со стороны этой части человечества становится паническое бегство.
3	18 %	*Неверие*. Эта разновидность реакции представляет собой классическую склонность к чрезмерному рационализму; смертный, относящийся к этой категории, постарается связать появление призрака с чем угодно, но только не с присутствием сверхъестественного.
4	15 %	*Берсерк*. Эта исключительно рефлекторная реакция заставляет смертных бросать в появившегося призрака всем, что попадется под руку, разбивать предметы и всеми другими способами проявлять свой страх посредством слепого разрушения.
5	13 %	*Ужас*. Смертный испытывает страх, но ему удается сохранить некое подобие самоконтроля. Он попытается как можно скорее избавиться от общества призрака, но он вряд ли будет выскакивать в двери с криками “Привидения!”
6	10 %	*Сотрудничество*. Смертный испуган, но ему хватает выдержки для того, чтобы попытаться найти с призраком общий язык.
7	7 %	*Контролируемый страх*. Хотя они все еще испытывают страх, смертные, относящиеся к этой категории, стараются действовать рационально; к примеру, они могут отказаться лично спускаться в населенный Неупокоенными Мертвецами подвал, или же попытаются немедленно выставить населенный призраками дом на продажу.
8	5 %	*Любопытство*. Представители этой категории испытывают не столько страх, сколько любопытство, хотя они сразу же могут кинуться за своим камкодером или же номером горячей линии психологической поддержки. Призраки нередко находят их интерес чрезмерным и неприятным.
9	1,5 %	*Праведный гнев.* В силу того, что упорство этих смертных

		сильнее самой смерти, они способны выстоять даже перед самым садистским Привидением. Эти смертные отказываются бояться призраков, считая их не посланниками сверхъестественных сил, а обычными противниками, которых можно и нужно побеждать.
10	0,5 %	*Отсутствие реакции/Равнодушие.* Эта разновидность смертных никак не реагирует на присутствие Неупокоенных Мертвецов. Возможно, принадлежащий к этой категории человек уже был на грани жизни и смерти, или считает, что призраки являются посланниками его покойного дядюшки Харри, хотя с таким же успехом он может просто быть не слишком умен. В любом случае, для этих обитателей Мира Живых призраки не представляют собой ничего выдающегося.

Страдание

Поздно ночью я меряю шагами одно из школьных помещений, когда комната внезапно начинает переворачиваться перед моими глазами, а затем полностью исчезает. Я слышу звук оглушительного удара, разрывающий темноту подобно пушечному выстрелу, а затем пол под моими ногами проваливается. Я успеваю издать тонкий крик, откидываясь назад и начиная проваливаться вниз головой в холодную и темную пустоту. В следующий момент страх перехватывает мое горло и безжалостно начинает сжимать его.

Как только я понимаю, что каким-то образом провалился прямо сквозь пол, дезориентирующее ощущение неизбежной гибели немного отступает. Я чувствую себя так, будто бы падаю в густой туман, но теперь мое бесконечное падение приобретает некий оттенок осмысленности. Что-то неустанно тащит меня вниз. Ветер оглушительно свистит в моих ушах и дергает мое тело в разные стороны, а его сильные порывы ударяются в мое тело с различных сторон, бросая меня, подобно песчинке, оказавшейся захваченной ветрами торнадо. Тем не менее, я продолжаю стремительно падать вниз.

“Время пришло!” - произносит другой голос в моей голове. - “Все кончено, так что постарайся расслабиться и получать удовольствие...”

Приступ головокружения и тошноты обрушивается на меня, когда мое тело переворачивается в холодной пустоте. Мне кажется, что я уже перестал кричать, но не могу с уверенностью говорить об этом. Ветер завывает вокруг меня тысячей голосов, заглушающих все мои мысли, не говоря уже о словах.

Я вижу только непроглядную тьму, которая клубится вокруг меня, подобно огромным штормовым облакам. Мне даже не удается понять, закрыты или открыты мои глаза, но вскоре я решаю, что это не имеет значения. Здесь подобные различия все равно не имеют смысла. Пустота остается пустотой, вне зависимости от того, находится ли она внутри меня или же вокруг меня.

“Нет,” - шепчу я, но слабый звук моих слов мгновенно исчезает в шуме ветра.

Внезапно волна ужаса обрушивается на меня. Я вытягиваю руки в отчаянной попытке ухватиться за что-то, что сможет замедлить мое падение, но не ощущаю ничего, и продолжаю нестись вниз в состоянии свободного падения. Я не могу избавиться от внутреннего ощущения, подсказывающего мне, что я двигаюсь на огромной скорости, увлекаемый вниз могущественными и непреодолимыми силами. Тьма перед моими глазами периодически разрывается вспышками опасной и голодной энергии.

“Нет!” - произносит другой, более громкий голос в моей голове. – “Ты не можешь смириться с этим! Ты не можешь сдаться!”

Я пытаюсь очистить свой разум и заставить переругивающиеся в моей голове голоса замолчать, мысленно повторяя одну и ту же

фразу – “Я - это я! Я - это я!” - но эта простая и короткая мысль кажется мне слишком мелкой и незначительной.

“Я - это я, и я не могу сдаться! Не сейчас, когда Сара и Карен все еще могут нуждаться во мне!”

Я издаю еще один крик, который оказывается настолько сильным, что болезненно отдается в моем теле. Он разрывает ночь, подобно клинку, разрубающему тонкую темную занавеску. В ужасе я наблюдаю за тем, как огромные, уродливые лица, освещаемые вспышками красных и пурпурных молний, выступают из темноты и окружают меня. Руки - некоторые из которых даже не похожи на человеческие - тянутся ко мне, хватая воздух скрюченными пальцами, которые выглядят настолько огромными и пугающими, что напоминают косы.

Ревущий звук ураганного ветра наполняет мои уши, но даже он не способен перекрыть нечто, доносящее издалека...смутно слышные голоса, которые зовут меня, и называют меня по имени.

Я не могу разобрать, что они говорят, потому что голоса и крики, раздающиеся у меня в голове, сливаются в единую завывающую какофонию, которая становится все громче и громче, пока я сам не начинаю содрогаться от этого безумного шума.

“...пожалуйста...прекратите это...” - шепчет голос у меня в голове, напоминающий потерявшегося, испуганного ребенка – “...просто дайте мне исчезнуть...навсегда”.

Невообразимый холод обрушивается на меня, парализуя мой разум, мой Корпус, саму мою душу. Я внезапно понимаю, что узнаю лица, выступающие из темноты, которая меня окружает. Я испускаю крик и пытаюсь отвернуться, но куда бы я ни посмотрел, я вижу их. Я даже не могу закрыть глаза.

Теперь они оказываются еще ближе. Мистер Мур, ужасный учитель из воскресной школы, который постоянно повторял испуганному маленькому мальчику, что после смерти тот отправится в Ад. Карен, которая выглядит так же, как после...несчастного случая. Сара, черты лица которой отвратительно искажены смесью презрения и похоти. Лицо моего отца - бледное и раздувшееся, точно такое же, каким я запомнил его в тот день, когда обнаружил его висящим в петле, прикрепленной к балке в гараже. Я вижу, как двигаются его губы, но слова, которые он произносит, слова, которые обвиняют и призывают к ответу, звучат только у меня в памяти.

“Это все твоя вина,” - шепчет пародия на моего отца. - “Пришел час платить.”

“Нет,” - шепчу я. – “Отец, прекрати это.”

“Все плохое, что было во мне, Дэвид, отразилось в тебе,” - продолжает голос. Раздается ли он в моей голове или нет? Я не могу понять этого. – “Ты даже пытался умереть так же, как и я, но тебе не хватило смелости. Ты не смог даже покончить жизнь самоубийством.”

Я не могу избавиться от ужасного ощущения, что слова моего отца справедливы. Тем временем, вокруг становится все холоднее и холоднее. Я с трудом разжимаю губы и произношу: “Я пытался

быть сильным, папа, но после того, как умерла Карен, это было так трудно. Так трудно...”

“Это ты виноват в том, что она умерла. Ты убил ее так же, как убил меня.”

“Нет!” - кричу я, ощущая свое полное и ужасающее одиночество. “Ты умер много лет назад, отец, и ты сам сделал это с собой - ради всего святого, оставь меня!”

Лицо моего отца исчезает с оглушительным воем, и тьма сменяется чем-то другим - темным овалом, границы которого очерчены клубящимся сиянием, напоминающим звездный свет. Вздрогнув от удивления, я понимаю, что лежу на спине, глядя прямо в худое лицо, напоминающее лицо скелета. Горящие глаза смотрят на меня из-под темного капюшона Перевозчика. Из-за резких и угловатых черт лица его глазницы и подбородок скрыты глубокими тенями. Мне кажется, что его безгубый рот растянут в зловещей ухмылке. Единственным местом, где присутствует хоть какая-то искра жизни или разума, являются его сияющие глаза. Его взгляд вонзается в меня, как раскаленный гвоздь.

“Ты силен,” - произносит Перевозчик, зубы которого клацают, подобно речной гальке, ударяющейся друг об друга. - “Я знал, что ты так просто не уступишь уговорам своей Тени. Ты хорошо знаешь, кто ты такой. В конце концов, это может пригодиться тебе.”

Я чувствую себя слишком обессиленным для того, чтобы ответить ему, и тогда Перевозчик наклоняется ко мне, вытянув руку. Я чувствую, как кончики его пальцев прикасаются к моему лбу.

“Я...я должен найти ее, найти мою дочь,” - я не уверен, что мне действительно удается произнести это вслух. Мне приходится прикладывать огромные усилия просто для того, чтобы ясно мыслить, не говоря уже о том, чтобы говорить. - “Ты можешь помочь мне?”

Низкий, скрежещущий звук, напоминающий смех, наполняет мои уши.

"Ты сам можешь кое-что сделать," - произносит Перевозчик неожиданно глубоким и звучным голосом. - “Ты обладаешь талантами и способностями, о существовании которых даже не подозреваешь. Научись использовать их, и ты далеко пойдешь.”

Я не отвечаю ему. Мне до сих пор сложно собрать воедино свои мысли.

“Твоей дочери здесь нет,” - просто произносит Перевозчик. - “Она была здесь когда-то, но ее уже очень давно нет в Землях Теней. Она исчезла вскоре после того, как пришла сюда. Жнец, напавший на тебя, поймал ее и забрал с собой. Я ничуть не удивлюсь, если он держит ее в своем Пристанище. Его маленькая клика владеет небольшой твердыней в Буре, и они постоянно ищут новых рекрутов.”

“Буря?” - повторяю я, машинально отмечая нотки ужаса в собственном голосе. – “Где это? Как я могу туда попасть? Я должен найти ее!”

Перевозчик качает головой. Я слышу, как шелестит ткань его капюшона, издающая резкие, неприятные звуки. “Буря находится прямо у тебя под ногами,” - произносит он. – “Я подозреваю, что ты очень быстро найдешь ее.”

“Ты можешь взять меня туда?” - спрашиваю я его, но когда я бросаю взгляд в сторону Перевозчика, то понимаю, что его лицо медленно расплывается, а затем исчезает во тьме. Я вновь остаюсь один в зловещей тишине пустой школы. Я понимаю, что смерть - это не конец. Далеко не конец.

Это только начало...

Глава Девятая: Драма

Ваши утверждения о моем дурном воспитании являются абсурдными...абсолютно абсурдными. Я должен греметь цепями, стонать в замочные скважины и скитаться ночью по дому, если вы говорите именно об этом. В конце концов, ради этого я существую.

-Оскар Уайлд, Кентервильское привидение

В ходе хроники призрак может заниматься самыми различными вещами, начиная издевательством над противниками и исследованием легенд Перевозчиков, и заканчивая участием в автомобильных гонках. Хотя после ознакомления с базовыми правилами не так-то сложно разобраться с тем, какие именно броски необходимо делать в тех или иных случаях, существует несколько ситуаций, которые повторяются в играх с завидной регулярностью, в силу чего они заслуживают отдельного упоминания и описания. Именно этому и посвящена данная глава, предоставляющая Рассказчикам справочный материал, необходимый для того, чтобы составить определенное представление о том, чем, скорее всего, будут заниматься их игроки.

Описанные ниже драматические системы являются всего лишь основой вашей игры. Они ни в коей мере не описывают все возможные ситуации (и потому вряд ли смогут ответить на вопрос "Что я должен бросать, если мне захочется свеситься с канделябра-Реликвии и подстричь ногти на ногах"), но, вместо этого, помогают справиться с теми из них, которые, скорее всего, будут с завидной регулярностью возникать во время игр. В то же время, эти системы остаются не более, чем рекомендациями. Вы смело можете игнорировать или изменять их. Если вы хотите полностью отказаться от бросков кубиков, чтобы сконцентрироваться на истории, то в этом также нет ничего плохого. В конце концов, в этой главе приведены советы, призванные всего лишь создать определенную основу для понимания между различными игроками и Рассказчиками.

Запомните, что вы не обязаны делать броски в каждой ситуации. Чем больше бросков вы сможете заменить отыгрышем, тем лучше; всякий раз, когда кубики прикасаются к поверхности стола, атмосфера вашей истории улетучивается. Если вам кажется, что персонаж, скорее всего, добьется того, чего хочет, то более разумным во многих случаях будет просто принять это как данность, назначив ему автоматический успех, и беспрепятственно продолжив сплетать нити величественного полотна истории.

Если вы все же собираетесь бросать кубики, то лучше ограничиться лишь самыми необходимыми бросками. Необходимость производить бросок кубика всякий раз, когда персонаж собирается открыть дверь (сделай бросок Ловкости + Атлетики по сложности 2) неминуемо разрушит иллюзию, которую пытается создать Рассказчик, превратив даже самые простые задачи в нечто механическое и обременительное. Каждый бросок кубика должен заключать в себе то же самое, что и сама игра, а именно элементы тактики, стратегии и неожиданности.

Сцены

Сцена истории во многом напоминает сцену из фильма. Тем не менее, в отличие от ситуации с фильмом, игрокам вряд ли удастся пропустить игровую сцену, потому что само по себе начало сцены уже указывает на то, что в скором времени должно произойти нечто важное, после чего игрокам предстоит отыграть события сцены так,

как если бы они действительно имели место. Сцена может разрешаться как с помощью одного только отыгрыша, так и с применением кубиков, и, кроме того, игроки могут предпринимать в ходе сцены множественные действия, или даже вступить в битву с противником.

Сцены должны быть максимально оживленными, драматичными и интересными. Они представляют собой сердце любой истории, моменты, в которые персонажи получают возможность действовать и непосредственно наблюдать результаты своих действий, в силу чего именно сцены вызывают наибольший интерес и внимание со стороны игроков. Если Рассказчик не может создать предпосылки для этого интереса, а также использовать его в своих целях, то у него определенно возникнут проблемы с развитием истории.

Сцены никогда не являются статичными. В их ходе всегда что-то происходит, пускай даже это что-то оказывается всего лишь крошечными элементами случайных событий, которые придают сцене глубину и вдыхают в нее жизнь. Поединок взглядов со Спектром способен произвести гораздо большее впечатление на игроков, если Рассказчик дополнит его описанием назойливого жужжания мух, которое сопровождает каждое слово чудовища. Владыка Смерти, устраивающий аудиенцию, не должен неподвижно сидеть за столом; скорее всего, он будет расхаживать по комнате, стараясь произвести максимальное впечатление на персонажей. Чем больше событий происходит в ходе сцены, тем больше у игроков возможностей принять участие в происходящем.

Прямой противоположностью сценам являются периоды простоя, в ходе которых игроки не принимают участия в активном отыгрыше своих персонажей. Джеки, принадлежащая к числу Сетевиков Ренегатов, может захотеть посвятить шесть часов поиску нужного ей файла, но это не значит, что игрок и Рассказчик должны будут провести последующие шесть часов, скрупулезно описывая каждый этап этого процесса. Периоды простоя очень полезны тем, что представляют собой аналог кинематографического "затемнения", позволяющего осуществить плавный переход из одной сцены в другую.

Переход от простоя к активной сцене может произойти в любой момент игры. Персонажи могут объявить, что они путешествуют из Некрополя Бостона в Некрополь Атланты, но на полпути их могут попытаться ограбить. Совершенно внезапно долгое и скучное путешествие сменяется периодом бурной деятельности, предоставляющим персонажам возможность действовать, тогда как сам простой переходит в активную сцену.

Раунды

Раунды представляют собой отдельные структурные единицы, образующие соответствующие сцены. Они позволяют Рассказчику разделить события, происходящие в ходе сцены, на несколько эпизодов, что предоставляет ему больший контроль над ними. В техническом плане раунд представляет собой период времени (при этом непосредственная продолжительность раунда может варьироваться), в ходе которого призрак может совершить определенное действие. Разделяя сцену на несколько раундов, Рассказчик четко знает, что каждый персонаж получит возможность осуществить то или иное действие, и у каждого игрока будет одинаковое количество времени для того, чтобы обдумать свои последующие поступки.

Структура раунда должна быть достаточно свободной для того, чтобы у персонажей была возможность совершать действия более или менее одновременно, даже если в реальном мире они заняли бы различное количество времени. К примеру,

один персонаж может попытаться забраться на дерево, тогда как второй собирается нырнуть под стол; в реальной жизни первое действие занимает гораздо больше времени, чем второе, но в игре Рассказчик может в полной мере воспользоваться принципом максимальной драматичности.

Множественные действия

Персонаж может совершить сразу несколько действий в течение одного раунда, но в силу того, что ему придется рассредоточить свое внимание между ними, будет логичным, что ему не удастся осуществить их с максимальной эффективность. Вместо этого, когда он объявляет, что именно планирует совершить в ходе раунда, Рассказчик определяет количество кубиков, доступных ему для каждого из этих действий (два действия обычно считаются максимумом), после чего просит, чтобы он распределил кубики из наименьшего набора между запланированными им действиями.

Персонаж также должен решить, какое именно действие он планирует совершить первым; последующие действия осуществляются только после того, как все остальные персонажи справятся со своими первыми действиями. Если второе действие запланировано сразу у нескольких персонажей, то эти персонажи осуществляют их в порядке Инициативы. Та же самая процедура распространяется на третье действие и так далее.

Персонажи могут откладывать действия, но они обязаны реализовать их до того момента, когда придет черед их следующего действия, так как, в противном случае, они окажутся потеряны. Персонаж может уклоняться от вражеских ударов в любой момент раунда, если у него остались свободные кубики, даже если эти кубики были зарезервированы для последующих действий.

Сцены действия

Многие сцены связаны с достаточно сложными действиями и бросками кубиков, которые делают их реальностью. Сражения, погони на машинах и другие опасные моменты относятся к числу наиболее любимых игроками сцен, но, в то же время, они представляют наибольшую сложность для Рассказчика.

Мир **Призраков** открывает множество возможностей для самых различных сцен действия, начиная перепрыгиванием с дерева на дерево, и заканчивая забегом наперегонки с отрядом Спектров, и Рассказчику стоит помнить о нескольких вещах, которые способны изрядно облегчить его работу. Подробное описание происходящего представляет собой жизненную важность, так как персонажам всегда нужно знать, какие у них есть возможности, и что они могут предпринять. В противном случае, Рассказчику не удастся избежать бесконечных жалоб из разряда: "Ты не сказал нам, что за нашей спиной стояло шесть Спектров!", которые вряд ли пойдут на пользу игре. С другой стороны, далеко не все детали представляют реальную важность – слишком большое их количество способно разрушить атмосферу момента, тем самым сведя до минимума всю ценность сцены.

Кроме того, мы рекомендуем вам разрешать игрокам пытаться предпринять все, что они пожелают, независимо от того, каким бы странным или необычным это не казалось. В конце концов, даже при сложности 10 и необходимости набрать сразу несколько успехов, у них остается гипотетический шанс добиться нужного результата...

Организация раундов действия

Подобно тому, как Рассказчику приходится разбивать сцены на раунды, ему иногда приходится прибегать к разделению раундов на отдельные части. Раунды действия нередко стимулируют подобное разделение, так как, в противном случае, они могут превратиться в хаос, в котором все участники наперебой выкрикивают свои действия, и спорят о том, кто, что и с кем сделал первым.

Для успешной организации раундов действия мы рекомендуем вам начинать их с броска Инициативы (бросок Сообразительности + Бдительности со сложностью 4). Персонажи (включая неигровых персонажей) объявляют свои действия в порядке убывания успехов, после чего приходит черед непосредственного отыгрыша сцены.

Это всего лишь один из возможных подходов к организации раунда действия. Рассказчики могут беспрепятственно модифицировать его при желании – изменяя систему Инициативы или полностью отказавшись от данного подхода – особенно, если это поспособствует поддержанию настроения и удовлетворению других потребностей их хроник.

Описание сцены

Во многих отношениях описание сцены представляет собой самую важную часть раунда. Предоставляя игрокам информацию о сцене (включая пути отступления, интерьер, местонахождение союзников и противников, и так далее) Рассказчик определяет возможности и действия, которыми смогут воспользоваться персонажи. Основным следствием непредсказуемых сюрпризов из разряда: "Эй, разве я не упомянул, что на стене висел мушкет-Реликвия?" или же предоставления игрокам обрывочной информации о сцене становится тотальный хаос, царящий за столом. Персонажи всегда должны знать, где они находятся по отношению друг к другу, как, впрочем, и другие важные моменты (примером которых могут послужить возможные пути к отступлению), так как это представляет исключительную важность для организации раунда.

С другой стороны, описание сцены должно не просто включать перечень всего, что находится поблизости, как, впрочем, и возможных действий персонажей. Описание сцены может добавить значительную глубину повествовательному аспекту игры. Простое описание комнаты из разряда: "Вы находитесь в комнате с двумя дверями и столом", способно изрядно подпортить игровую атмосферу. Вместо этого Рассказчик может описать ее следующим образом: "Это большой кабинет, посреди которого возвышается Реликвия в виде стола из красного дерева, стоящего на чем-то, что напоминает обработанный Ваянием коврик в персидском стиле. На стене, за спиной хищно взирающего на вас призрака, который сидит за столом, висят многочисленные образцы архаичного оружия, очевидно представляющие собой Артефакты, тогда как на самом столе возвышается выкованная в кузницах душ пепельница, испускающая пронзительные стоны". Подобное описание позволяет составить лучшее представление о сцене, и, кроме того, вносит ощущение угрозы в общую картину, позволяя персонажам приблизительно представить себе, с чем им предстоит столкнуться.

Кроме того, именно на этой стадии определяется Инициатива, закладывающая основу порядка действий в ходе оставшейся части раунда. Даже если Рассказчик решает отказаться от стандартной системы Инициативы, представляется разумным определять очередность последующих действий именно в этот момент.

Стадия решений

На этом этапе все персонажи, включая и тех, которых отыгрывает Рассказчик, определяются с тем, что же они делают, причем игрок, который набрал наименьшее количество успехов, описывает свои действия первым. Таким образом, те игроки, которые обладают большей Инициативой (т.е., те персонажи, которые в течение этого раунда думали и действовали быстрее) получают преимущество в виде осознания того, что происходит вокруг них, что позволяет им должным образом отреагировать на действия их оппонентов. В конце концов, было бы нелогичным, если бы персонаж с самой низкой Инициативой (который, соответственно, думал медленнее остальных) получал возможность ознакомиться с действиями всех присутствующих, прежде, чем определяться с тем, что он сам планирует предпринять.

После того, как игроки описывают свои действия, Рассказчик решает, как именно он собирается разрешать предполагаемую ситуацию: какие броски необходимо делать игрокам, какая сложность устанавливается для этих бросков, сколько успехов необходимо будет набрать, и раунд переходит на стадию разрешений. Стоит также отметить, что запланированные броски могут быть простыми или сложными, что напрямую зависит от той или иной ситуации.

Стадия разрешений

С этого момента игроки начинают делать броски, определяя исход возникших на предыдущих стадиях конфликтов ("Я стреляю в него!", "Я уклоняюсь!"). Игроки бросают кубики в соответствии с описанными ниже системами или любыми другими принципами, выработанными Рассказчиком, и именно он интерпретирует результаты бросков. Другими словами, он сообщает игрокам, что происходит с ними.

К концу этого этапа все броски должны быть интерпретированы с точки зрения сюжета, действий и последствий. Когда игроки бросают кубики, их персонажи сражаются не на жизнь, а на смерть, и если хроника будет ограничиваться только бросанием кубиков, игра, скорее всего, потеряет всю свою ролевую составляющую. Рассказчик не должен просто объявлять о потере уровней Корпуса; вместо этого, ему стоит описать полученные раны, боевые маневры, и удивительные спасения, происходящие в последнюю минуту. Чем более подробным и интересным будет описание того, что делают персонажи, тем лучше.

Инициатива

Кто-то всегда должен действовать первым. Инициатива представляет собой оптимальный способ решить эту проблему, как, впрочем, и разобраться с тем, кто действует вторым или третьим, или когда будут действовать противники. Делая бросок Инициативы, Рассказчик определяет порядок действий и сводит до минимума вероятность споров о том, кто, когда и что делает. Иногда порядок действий представляется очевидным – к примеру, в случае с засадами и подобными ситуациями – но во всех остальных случаях Инициатива должна определяться таким образом, чтобы все участники событий находились в равном положении.

При обычных обстоятельствах каждый персонаж, планирующий то или иное действие в ходе раунда, совершает бросок Сообразительности + Бдительности (сложность 4). Тот, кто набирает больше всего успехов, действует первым. Персонажи, которые терпят неудачу на броске Инициативы, действуют самыми последними, тогда как в случае провала им вообще не удается совершить действие в ходе этого раунда, в силу чего их ожидает вынужденное бездействие. Возможно, при попытке выстрела у

кого-то из них произошла осечка, или же они оказались в состоянии шока, вызванного полученным в ходе последнего раунда ранением.

Если вы запланировали ситуацию, в которой противники персонажей автоматически получат возможность действовать против них первыми (как, например, в ситуации с засадой), неплохой идеей будет разрешить игрокам сделать бросок Восприятия + Чувствительности (сложность 8 или выше), который в случае успеха позволит им ощутить приближающуюся опасность. Это не только усилит общее ощущение угрозы и напряженности, но и поможет избежать недовольства со стороны игроков, вызванного слишком бесцеремонным обращением с их любимыми персонажами.

Реализация действий

Существует три базовых действия, которые может предпринять персонаж в ходе раунда действия, не делая при этом каких-либо бросков. К их числу относятся следующие:

Передача: Персонаж разрешает герою со следующей по высоте Инициативой выполнять запланированные им действия, тем самым передавая свой ход. Тем не менее, он может предпринять какие-то действия в конце раунда или же в любой момент вмешаться в действия персонажа, обладающего меньшей Инициативой. В то же время, если персонаж не реализует свое действие до конца раунда, он теряет его.

Исцеление: Призрак может использовать Пафос для того, чтобы восстановить один уровень Корпуса, потерянный в результате неагравированного урона. Если персонаж хочет совершить в ходе раунда что-то помимо исцеления Корпуса, ему потребуется сделать бросок Выносливости (сложность 8). В случае неудачи попытка исцеления также оказывается безуспешной.

Передвижение: Персонаж может передвигаться самыми различными способами, начиная ходьбой и заканчивая бегом трусцой и спринтом (а также ползком, прыжками и любыми другими способами, которые придут в голову Рассказчику или игрокам). Если герой просто идет, то он может преодолеть расстояние, равное семи ярдам. Если он бежит трусцой, то данное расстояние возрастает до 12 ярдов + значение его Выносливости. Если же персонаж пытается совершить спринтерский забег, то в течение одного раунда он может преодолеть расстояние, равное 20 ярдам + 3 х значение его Выносливости.

Передвижение не требует броска в том случае, если оно является единственным действием, доступным персонажу в течение того или иного раунда. Тем не менее, в некоторых ситуациях (вражеский огонь, плохая погода, скользкая поверхность) любые разновидности передвижения, отличные от неторопливой ходьбы, могут быть достаточно опасными, и персонажу, к примеру, придется сделать бросок для того, чтобы сохранить равновесие. Кроме того, иногда персонажу приходится на бегу уклоняться – особенно в том случае, если он пытается подобным образом покинуть место конфликта или неприятного столкновения – следствием чего может стать необходимость разделения общего количества кубиков.

Персонажи, который дрейфуют в Буре без помощи Аргоса, двигаются с половиной скорости обычной ходьбы, и могут изменять направление своего движения только при условии затраты пункта Пафоса.

“Игра?” – спросил Джив. “Нет, мой мальчик.
Это нечто большее, чем игра. Это ***обучение****”.*
-Клив Баркер, Вор Вечности

Ниже приведен список предполагаемых способов разрешения действий, которые с немалой долей вероятности будут регулярно совершать персонажи. При желании, вы всегда можете попросту отыгрывать соответствующие моменты, используя приведенные ниже системы исключительно в качестве рекомендаций. Тем не менее, вы также можете решить обратиться к броскам кубиков, и поэтому ниже вы найдете описания наиболее распространенных бросков, а также методы интерпретации их результатов. Обычно Физические драматические системы требуют более частого использования кубиков, нежели Ментальные и Социальные, так как ситуации, относящиеся к последним двум категориям, легче отыграть без применения бросков.

Физические системы

В данном разделе описываются системы, связанные с физическими действиями и состояниями, которые используются в тех драматических ситуациях, когда персонажам приходится задействовать свои Физические Атрибуты.

Лазанье

Вне зависимости от того, пытается ли персонаж забраться на дерево, скалу или здание, игрок должен сделать бросок Ловкости + Атлетики. Сложность зависит от разновидности и угла наклона поверхности, как, впрочем, и от погодных условий (пускай даже в меньшей степени). Дождь или сильный ветер могут увеличить сложность броска Лазанья на один, два, а то и целых три пункта.

Каждый успех указывает на то, что персонажу удалось преодолеть еще пять футов. Как только игрок набирает достаточно успехов для того, чтобы добраться туда, куда хочет попасть персонаж, он может прекратить делать броски. Неудача указывает на то, что в течение этого раунда ему так и не удалось продвинуться вперед ни на дюйм. В случае провала, персонаж падает и не может совершать новые попытки преодолеть данное препятствие, если не потратит на это пункт Воли.

2	*Легкий подъем*: дерево с множеством прочных ветвей.
4	*Простой подъем*: скала с большим количеством опор для рук.
6	*Сложный подъем*: дерево с тонкими ветвями.
8	*Ненадежный подъем*: скала с очень незначительным количеством опор для рук.
10	*Очень сложный подъем*: практически отвесная поверхность.

Демонстрация Силы

В тех случаях, когда все решает грубая сила, игрок делает бросок Силы своего персонажа, не прибавляя к нему какие-либо Способности. Стоит отметить, что данная система подчиняется правилу автоматического успеха. Если Сила персонажа равняется или превосходит предполагаемую сложность броска, это означает, что персонаж автоматически добивается успеха.

В том случае, если сложность задачи превосходит значение Силы персонажа, игроку все же приходится сделать бросок. Тем не менее, этот бросок основывается на Воле, а не на Силе. Это очень простой бросок, и потому у игрока обычно есть всего лишь одна возможность сделать его. Каждый успех на броске Воли по сложности 9 увеличивает предполагаемую Силу персонажа на один пункт в соответствии с приведенной ниже таблицей (и так до максимума, равняющегося увеличению на пять пунктов). Таким образом, если персонаж обладает Силой, равной 4, но хочет перевернуть машину, ему понадобится набрать три успеха на броске Воли.

Кол-во кубиков	**Пример**	**Доступный для подъема вес**
1	Раздавить пивную банку	40 фунтов
2	Сломать стул	100 фунтов
3	Выломать деревянную дверь	250 фунтов
4	Пробить деревянную плиту 2 x 4 дюйма	450 фунтов
5	Выломать металлическую противопожарную дверь	650 фунтов
6	Бросить мотоцикл	800 фунтов
7	Перевернуть небольшую машину	900 фунтов
8	Сломать трехдюймовую свинцовую трубу	1000 фунтов
9	Проломить цементную стену	1200 фунтов
10	Вскрыть стальной люк	1500 фунтов
11	Пробить металлический лист толщиной в 1 дюйм	2000 фунтов
12	Сломать металлический фонарный столб	3000 фунтов
13	Бросить машину	40000 фунтов
14	Бросить фургон	50000 фунтов
15	Бросить грузовик	60000 фунтов

Замыкание проводов (без Вселения)

Если персонаж хочет украсть машину и у него нет ключей зажигания, или же он в спешке заводит свой собственный автомобиль, но не может найти ключей, ему придется замкнуть провода для запуска двигателя. Для этого ему придется сделать бросок Силы + Починки по сложности 6, чтобы поднять водительскую панель и получить доступ к соответствующим проводкам. В случае провала панель ломается и не подлежит восстановлению. После этого, игрок делает бросок Ловкости + Знания улиц, чтобы завести двигатель (сложность 8). В случае неудачи машина не заводится. При провале второго броска персонаж в спешке вырывает нужные проводки, теряя даже гипотетическую возможность завести машину.

Прыжки

Для совершения прыжков персонажу требуется сделать бросок Силы (если речь идет о прыжках в высоту или прыжках с места) или Силы + Атлетики в том случае, если речь идет о прыжке в длину при разбеге. Сложность прыжка практически всегда равняется 5 (хотя, конечно же, плохие погодные условия или нехватка места для приземления могут изменить данную сложность). Рассказчик определяет, сколько успехов потребуется персонажу для успешного осуществления прыжка. Следует отметить, что прыжок не может быть частично успешен: персонажу или удается преодолеть необходимое расстояние, или же он терпит неудачу. Таким образом,

персонаж, пытающийся преодолеть расстояние в шесть футов, будет осуществлять бросок Силы, в ходе которого ему потребуется набрать три успеха по сложности 5; если же речь будет идти о прыжке с одной крыши на другую, и эти крыши будут находиться на расстоянии 20 футов друг от друга, то ему понадобится набрать 5 успехов на броске Силы + Атлетики.

Разновидность прыжка	**Футов за каждый успех**
Вертикальный (в высоту)	2
Горизонтальный (в длину)	4

Преследование

Вы можете использовать эту простую систему всякий раз, когда один персонаж пытается поймать другого. Преследуемый начинает с определенным количеством успехов, которое может случайно определяться Рассказчиком или же соответствовать количеству успехов, выброшенному им на бросках Ловкости + Атлетики (сложность 6), производящихся за каждый раунд форы. Преследователь должен набрать такое же или большее количество успехов на броске Ловкости + Атлетики (сложность 6) для того, чтобы догнать беглеца. После этого, он может попытаться схватить своего противника (смотрите раздел "Сражение" на странице 405). Кроме того, преследователь может не утруждать себя долгой погоней в том случае, если ему требуется подстрелить цель, в силу чего ему достаточно будет выйти на подходящую линию огня. В подобных ситуациях, ему не требуется набирать такое же количество успехов, как и у преследуемого. Вместо этого, преследователь производит такой же бросок, но при этом ему достаточно набрать всего половину успехов беглеца.

Починка

Неупокоенным Мертвецам нечасто представляется возможность обратиться в ремонтную мастерскую, в силу чего им обычно приходится справляться с подобными задачами самостоятельно. Когда персонаж хочет исправить какую-либо техническую неисправность, игрок должен сделать бросок Ловкости + Починки. Сложность определяется трудностью предполагаемой задачи (смотрите приведенную ниже таблицу). Прежде, чем работа будет завершена, игроку понадобится выбросить определенное количество успехов, которое обычно варьируется от двух до двадцати. Каждый бросок означает, что прошло определенное количество времени, которое обычно зависит от желания Рассказчика и потребностей истории. Провал указывает на то, что в процессе починки устройство оказалось повреждено, и все попытки починить его потерпели неудачу.

Задача	**Сложность**	**Кол-во успехов**
Склеивание разбитой вазы	4	3
Сварка	5	2
Неисправность электроники	5	5
Установка новой запчасти	6	10
Починка заглохшего двигателя	6	5
Серьезная автомобильная поломка	7	10
Системный техосмотр	8	20
Технические затруднения	9	2

Слежка

Слежка представляет собой искусство тайного следования за кем-то, в надежде узнать, куда он направляется и с кем встречается, не будучи при этом замеченным.

Слежка осуществляется тогда, когда персонаж хочет "проследовать" за кем-то – а, если быть более точным, то, как можно более незаметно, проследить за какой-то персоной. Он может следовать за объектом слежки пешком или на некоем средстве передвижения. В последнем случае, броски Слежки могут производиться даже тогда, когда машину ведет кто-то другой, в силу чего она вполне может осуществляться с помощью такси или лимузина ("К сожалению, я, похоже, забыл адрес, поэтому вам придется следовать моим указаниям. На этом углу поверните направо. Нет, подождите, налево!").

Осуществляющий Слежку персонаж делает бросок Восприятия + Расследования. Сложность обычно равняется 6, но, при этом, она может варьироваться от 5 до 9, в зависимости от количества людей, плотности движения, погодных условий или же противодействия со стороны обитателей Земель Плоти. Каждый успех указывает на то, что персонажу удалось незаметно проследовать за объектом слежки на протяжении еще одного раунда. Рассказчик определяет, сколько успехов необходимо для того, чтобы незаметно проследить за объектом до места его назначения. Первая неудача указывает на то, что персонаж временно потерял объект слежки из виду, но он может попытаться вновь напасть на его след в течение следующего раунда. Второй провал означает, что он полностью потерял его и вынужден прекратить преследование. В случае провала броска Слежки персонаж не просто теряет объект наблюдения из виду, но и сталкивается с какими-то новыми проблемами. К примеру, он может оказаться настолько увлеченным преследованием, что попадет в аварию или же провалится в Нихиль.

Хотя бросок Восприятия представляет собой важную составляющую преследования объекта, в течение каждого раунда персонаж должен делать дополнительный бросок Ловкости + Скрытности (в том случае, если он находится в машине, этот бросок заменяется броском Ловкости + Вождения) для того, чтобы определить, не заметил ли его преследуемый. Базовая сложность равняется сумме Восприятия и Бдительности преследуемого. Помимо этого, могут применяться модификаторы от -3 до +3, напрямую зависящие от обстоятельств (к примеру, начинающегося Вихря или пустых улиц). Один успех указывает на то, что слежка не была обнаружена; каждый дополнительный успех свидетельствует о том, что объекту оказывается гораздо сложнее идентифицировать слежку, даже если он активно пытается обнаружить ее признаки. В случае неудачи объект начинает подозревать наличие слежки и все чаще оглядывается через плечо (теперь он сам может начать производить броски Восприятия; более подробно это описано ниже). В случае провала преследователь полностью выдает себя, и объект понимает, что за ним следят.

Если объект каким-то образом догадывается о том, что за ним следят (к примеру, если преследователь терпит неудачу на броске Ловкости + Скрытности) или же просто по привычке наблюдает за тем, что происходит у него за спиной, он может произвести бросок Восприятия + Знания улиц). Сложность равняется значению Скрытности следующего за ним персонажа + 5. Каждый успех, выброшенный на этом броске, указывает на большую степень подозрительности, которую испытывает объект слежки. Успехи могут накапливаться от раунда к раунду; ниже приведена таблица, в которой указано, насколько хорошо преследуемый осознает то, что за ним кто-то следит. Неудача на броске означает, что объекту слежки не удалось ничего заметить, и

теперь он ослабляет свою бдительность, в результате чего его подозрительность падает до нуля. В случае провала он убеждается в том, что за ним никто не следит и после этого даже не оглядывается на то, что творится у него за спиной.

Успехи	**Уровень подозрительности**
1	Предчувствие
2	Подозрение
3	Уверенность
4	Твердая уверенность
5	Преследователь замечен и идентифицирован

Система помощников: Два или более персонажей могут следовать за одним объектом слежки. Тем не менее, им следует предварительно поработать в связке или же как следует потренироваться, так как, в противном случае, сложность всех бросков этой пары будет на один пункт выше. Обычно это выглядит следующим образом: один персонаж следует за объектом в течение одного или более раундов, после чего меняется местами с партнером, когда тот подает ему соответствующий сигнал. Если пара меняется, то объект слежки не может на протяжении долгого времени накапливать успехи, в результате чего вероятность заметить наблюдение становится значительно меньшей.

Незаметность

Когда персонаж пытается укрыться в тенях или прокрасться мимо другого призрака, игрок должен сделать бросок Ловкости + Скрытности. Сложность броска определяется Восприятием + Бдительностью оппонента.

Игроку требуется набрать определенное количество успехов для того, чтобы незаметно добраться до того места, в которое он хочет попасть. Обычно это занимает один раунд; в случае с более продолжительными действиями, Рассказчик определяет, сколько именно успехов требуется призраку для того, чтобы полностью избежать ненужного внимания.

Любая разновидность неудачи на броске Скрытности приводит к обнаружению персонажа.

Экстремальное вождение

Эта система позволяет определить конечный результат практически любой автомобильной погони или какого-либо другого сложного дорожного маневра. Броски во время погонь производятся для того, чтобы оценить, насколько быстро движется машина, а также, чтобы узнать, сумел ли водитель избежать столкновения с тем или иным объектом Земель Плоти. Каждая машина характеризуется максимальной скоростью, а также маневренностью. Одно средство передвижения далеко не всегда является таким же быстрым и маневренным, как другое, и потому непосредственный исход погони обычно зависит от того, какие именно машины принимают в ней участие (смотрите приведенную ниже таблицу).

Персонаж может выполнять особые маневры для того, чтобы догнать или сбросить с хвоста другой автомобиль. К примеру, он может попытаться на полной скорости вписаться в крутой поворот, развернуться на 180° или остановить свою машину так, чтобы перекрыть Проход. В сущности, если один персонаж пытается

выполнить какой-то особый маневр, то другой персонаж должен повторить данный маневр посредством аналогичного броска.

Игрок, осуществляющий первоначальный маневр, делает бросок Ловкости + Вождения; сложность маневра определяет сложность броска на уровне так называемой "безопасной скорости". В том случае, если машина превышает эту скорость, сложность возрастает (обычно на один пункт за каждые десять миль в час), или же персонаж терпит неудачу. Водитель определяет, на какой скорости его машина производит маневр, хотя ему далеко не всегда удается сбросить скорость настолько, чтобы избежать столкновения или аварии.

Помимо этого, маневренность автомобиля определяет максимальное количество кубиков, которые могут использоваться для данного броска. Даже если общее количество кубиков водителя превышает маневренность машины, он не сможет воспользоваться своим преимуществом из-за ограничений его транспортного средства.

Материальные предметы представляют гораздо меньшую опасность во время езды на высокой скорости для призраков, чем для обычных смертных. Призрак может промчаться на Реликвии-спортивной машине прямо через приближающийся грузовик, в силу чего он сам, его пассажиры и средство передвижения получат лишь минимальный урон. В тех случаях, когда призрак проезжает через материальный объект, он сразу же теряет один временный уровень Корпуса, а также становится Нематериальным на количество раундов, равное значению его Выносливости. Если в тот момент, когда он выходит из этого состояния, его машина все еще находится внутри материального объекта Земель Плоти, он сразу же теряет еще один уровень Корпуса и все повторяется сначала. То же самое относится ко всем пассажирам, находящимся в машине.

Реликтовая машина также получает урон в форме потери Корпуса во время прохождения через материальные объекты (данные потери могут быть восстановлены с помощью затраты Пафоса). Подобно самому призраку она переходит в Нематериальное состояние, оставаясь в нем на протяжении количества раундов, равняющегося значению Выносливости своего владельца.

Машины-Реликвии воздействуют друг на друга так же, как обычные средства передвижения в Землях Плоти. Реликтовый автомобиль вполне может проехать через танк в Мире Живых, потеряв всего один уровень Корпуса, но лобовое столкновение с реликтовой малометражкой (даже если обе машины в тот момент находились в Нематериальном состоянии) с немалой долей вероятности уничтожит обе машины.

Средство передвижения	**Безопасная скорость**	**Максимальная скорость**	**Маневренность**	**Корпус**
6-колесный грузовик	60	90	3	70
Автобус	60	100	3	90
18- колесный грузовик	70	110	4	100
Седан	70	120	5	35
Минифургон	70	120	6	50
Малометражка	70	130	6	30
Спортивная малометражка	100	140	7	25
Спортивное купе	110	150	8	25
Спортивная машина	130	170	9	25
Гоночная машина Формулы-1	140	240	10	30

Действие всегда рядом.
Все дело в том, что оно тоже двигается.
-Нейл Гейман, Шесть к шести

Эта категория систем относится к тем ситуациям, которые лучше всего разрешать посредством отыгрыша, а не обычным бросанием кубиков. Они напрямую связаны с взаимодействием и близостью, интуицией и интригой. Мы рекомендуем использовать вместо этих систем отыгрыш, но, тем не менее, случаются ситуации, когда социальные способности игрока оказываются слишком далеки от способностей персонажа. Приведенные ниже системы рассчитаны именно на такие случаи.

Правдоподобность

Вы можете использовать данную систему в том случае, если ваш персонаж пытается убедить кого-то (к примеру, судью Иерархии) в том, что он говорит правду, или же просто стремится вызвать ощущение того, что ему можно доверять. Игрок делает бросок Манипулирования + Лидерства со сложностью Интеллекта + Хитрости его оппонента. Каждый успех указывает на большую степень правдоподобности. Для того, чтобы полностью убедить оппонента в истинности своих слов, персонажу необходимо набрать пять успехов. Неудача указывает на недоверие со стороны оппонента, тогда как провал свидетельствует о том, что персонажа поймали на лжи (или же его оппонент убеждается в лживости слов персонажа).

Уговаривание

Посредством этой системы персонаж может с помощью слов убедить своего оппонента разрешить ему сделать нечто, что тот вряд ли позволил бы при обычных обстоятельствах. К примеру, вы можете уговорить стражей пропустить вас, убедить подозрительных вдов передать вам драгоценные Реликвии своих мужей или же уверить партизан-Ренегатов в том, что вы попросту забыли нужный пароль. Для этого игрок делает бросок Манипулирования + Хитрости; сложность этого броска равняется Сообразительности + Хитрости оппонента.

Успех указывает на то, что оппонент оказывается в замешательстве, и, скорее всего, согласится с персонажем, пускай даже на весьма недолгий срок. В случае неудачи все попытки убеждения оказываются безуспешными, и оппонент задумывается над тем, что он только что услышал, что нередко может привести к весьма неприятным последствиям. В случае провала оппонент впадает в гнев, осознавая то, что его только что пытались обмануть, и это автоматически приводит к тому, что любые последующие попытки уговаривания со стороны персонажа вряд ли будут иметь какой-либо успех. Для того, чтобы ввести жертву в полное замешательство, может потребоваться сразу несколько повторяющихся бросков.

Для сопротивления броскам уговаривания оппонент может производить броски Воли (сложность 5). Каждый успех на броске Воли отнимает один успех от броска уговаривающего; в том случае, если эти успехи отменяют все успехи, выброшенные уговаривающим, неудачливый обманщик терпит поражение.

Допрос

Допрос отображает акт устного допрашивания персоны одним или более персонажами. Допрос отличается от пытки тем, что в его ходе не используется насилие, хотя, конечно же, он далеко не всегда обходится без запугивания. Для того, чтобы вытянуть из жертвы ее тайны, допрашивающий делает бросок Манипулирования + Запугивания (сложность соответствует значению Воли жертвы). Количество успехов определяет общий объем и точность полученной информации. Неудача указывает на то, что персонажу не удалось узнать ничего ценного. В случае провала жертва не рассказывает ничего, и, скорее всего, никогда уже ничего не расскажет. Кроме того, в случае провала возможна и такая ситуация, в которой допрашивающий получает целый ворох отборной лжи. В силу этого, Рассказчику приходится достаточно часто просить персонажей произвести подобный бросок.

Успехи	**Результаты допроса**
1	Несколько отрывочных фактов
2	Несколько важных деталей
3	Довольно много интересной информации
4	Жертву невозможно заставить замолчать
5	Все важное оказывается раскрыто

Ораторство

Если игрок хочет, чтобы его персонаж произнес речь, но не хочет в действительности произносить ее, Рассказчик может использовать следующую систему. Для того, чтобы симулировать публичную речь, игрок должен описать, что именно говорит его персонаж и, возможно, озвучить несколько ключевых фраз, которые он использует – более того, это может даже заставить игрока, в конечном счете, отыграть соответствующую сцену.

Тем не менее, если игрок все же решает обойтись без озвучивания призрачного эквивалента Геттисбергского послания, ему достаточно сделать бросок Харизмы + Лидерства. Базовая сложность броска равняется 7, но настроение толпы и ее готовность выслушать то, что собирается сказать оратор, также могут повлиять на нее (не говоря уже о предрасположенности толпы к метанию кирпичей-Реликвий или присутствию в ней любителей задавать особенно каверзные вопросы). Если оратор обладает определенной репутацией, то это также может оказать влияние на предполагаемую сложность. Количество успехов определяет то, насколько сильное впечатление оратор производит на толпу (смотрите соответствующую таблицу). У игрока есть всего одна возможность произвести бросок. В случае неудачи толпа игнорирует его слова. Провал указывает на то, что толпа настроена враждебно, и персонажа могут даже попытаться линчевать.

Успехи	**Реакция толпы**
1	Толпа слушает, но не слишком-то довольна
2	Персонажу удается в чем-то убедить толпу
3	Внимание толпы завоевано
4	Толпа просто заворожена
5	Толпа оказывается в руках у персонажа

Если речь исключительно важна для истории, игрок может сделать несколько бросков. В том случае, если вы хотите потратить на это некоторое время, вы можете сделать речь продолжительным действием, перемежая броски отыгрышем. Персонаж может потратить на речь столько раундов, сколько пожелает, но после каждого раунда, следующего за третьим, сложность бросков увеличивается на один пункт, что связано с растущим нетерпением толпы. Для того чтобы полностью завоевать симпатию толпы, игроку может понадобиться набрать больше пяти успехов.

Такие публичные выступления вполне могут питать Страсти призраков, находящихся в толпе. В подобном случае (к примеру, если у представителей толпы присутствуют Страсти, основанные на Патриотизме или Гордости) сложность бросков Ораторства уменьшается на 2 пункта, и представители толпы могут сделать бросок для получения Пафоса.

Выступление

Вне зависимости от того, заключается ли выступление персонажа в демонстрации его музыкальных или актерских качеств, или же участии в комедийной постановке или акте повествования, а также происходит ли оно на сцене театра или же ночного клуба, и является заранее подготовленным или спонтанным, или же формальным или неформальным, вы можете использовать для определения его успешности следующую простую систему.

Игрок делает бросок соответствующего Атрибута (к примеру, Харизма может оказаться наиболее подходящим Атрибутом в случае с актерской игрой, тогда как для сатирических выступлений больше подойдет Манипулирование) + Творчества (или Эскпрессии, в зависимости от обстоятельств). Сложность зависит от того, насколько восприимчивой является публика. Неудачный бросок указывает на тусклое и быстро забывающееся выступление. Провал свидетельствует об исключительно неудачном действе, которое может даже остаться незавершенным из-за недовольства публики; возможно, недружественный Мастеровой воспользовался Вселением для воздействия на музыкальную систему или же произошло нечто не менее неприятное.

Количество успехов определяет то, насколько тронутой оказывается публика, как, впрочем, и художественную ценность выступления.

Успехи	**Выступление**	**Реакция**
1	Посредственное	Вежливые аплодисменты
2	Среднее	Одобрение
3	Хорошее	Неподдельное удовлетворение
4	Очень хорошее	Бурные аплодисменты
5	Выдающееся	Экстаз
6	Потрясающее	Непредвиденная сенсация
7	Невообразимое	Чудо, гениальное выступление

Сложность выступлений, которые затрагивают Страсти собравшихся, уменьшается на 2 пункта. С другой стороны, провал в ходе подобного выступления вполне может усилить Темные Страсти присутствующих, что нередко приводит к весьма трагичным последствиям.

Соблазнение

Акт соблазнения отображает процесс применения заранее определенного и продуманного набора методов, призванных обеспечить достижение определенной близости с той или иной персоной; каждый этап соблазнения является спланированным, и не несет в себе реальных эмоций. Процесс соблазнения разбит на несколько стадий, и если соблазнителю не удается добиться успеха хотя бы на одной из них, то все его старания идут прахом.

В идеале соблазнение, как, впрочем, и любой другой акт эмоционального взаимодействия, должно быть отыграно. Тем не менее, если одна или обе стороны испытывают неудобство по этому поводу, вы можете воспользоваться системой, которая описана ниже.

Хотя соблазнение в Мире Мертвых может показаться чем-то парадоксальным, оно, в действительно, имеет место гораздо чаще, чем можно было бы предположить. В конце концов, у многих призраков присутствуют Страсти, связанные с Любовью или Похотью, и хотя физическая близость для мертвых является чем-то диаметрально противоположным тому, что под ней понимают живые, она все еще способна привлекать и вызывать желание. Кроме того, многие призраки, искушенные в искусстве Кукловодства, обожают принимать участие в плотских утехах своих Партнеров.

Ниже приведены стадии, которые придется преодолеть соблазнителю для того, чтобы успешно добиться поставленных им целей. На каждой из этих стадий ему понадобится произвести соответствующий бросок.

Первое впечатление: Игрок делает бросок Внешности + Хитрости. Сложность равняется Сообразительности объекта воздействия + 3 (игрок может получить от одного до трех дополнительных кубиков в награду за хорошее начало разговора. Использование фразы "Ты часто бываешь здесь?" или другого столь же распространенного клише может увеличить сложность броска на 1 пункт). Наличие хотя бы одного успеха указывает на то, что цель прислушивается к словам соблазнителя. В свою очередь, каждый успех после первого прибавляет дополнительный кубик к броску на следующей стадии. В случае неудачи цель попросту отворачивается от персонажа, тогда как провал может указывать на то, что тот каким-то образом ухитрился задеть или оскорбить ее.

Обмен любезностями: Игрок делает бросок Сообразительности + Хитрости (сложность равняется Сообразительности объекта воздействия + 3). Рассказчик может предоставлять как положительные, так и отрицательные модификаторы за отыгрыш. Каждый успех после первого прибавляет дополнительный кубик к броску на следующей стадии, указывая на то, что объект соблазнения находится под впечатлением от услышанного и расположен к тому, чтобы продолжать общение с соблазнителем.

Беседа: Игрок делает бросок Харизмы + Эмпатии (сложность равняется Восприятию объекта воздействия + 3). И вновь Рассказчик не должен забывать о влиянии отыгрыша на конечный результат.

Интимная близость: С этого момента пара переходит в область таких отношений, которые лучше не пытаться подстроить под какую-либо систему. На этой стадии Соблазнения не требуется производить какие-либо броски, хотя, в то же время, игрокам не стоит забывать о широком спектре возможностей, которые открывает перед ними Арканос Ваяние.

Эти драматические системы напрямую связаны с использованием умственных способностей и Ментальных Атрибутов персонажей. Рассказчику стоит прибегать к ним в тех случаях, когда драматичность ситуации напрямую связана с мыслями, откровениями, внезапными открытиями и загадками.

Толкование снов

Сны призраков нередко содержат важную информацию, хотя это мистическое и пророческое знание обычно принимает форму символов и смутных намеков. Призрак, который хочет истолковать свой сон, должен сделать бросок Восприятия + Загадок. Сложность броска определяется Рассказчиком, в зависимости от ясности сна и его значения для персонажа. Чем важнее информация, сокрытая во сне, тем более непонятной она кажется на первый взгляд, и тем сложнее окажется бросок. Далеко не все сны несут какую-либо смысловую нагрузку, но вы вполне можете разрешить игроку сделать бросок в любом случае, чтобы заставить его как следует задуматься.

Сны всегда должны оставаться чем-то загадочным, будучи связанными со странными символами и персональными мифами. Отзвуки и отражения смертной жизни и смерти призрака, как и, впрочем, зловещие откровения и псевдовоспоминания о его существовании в Землях Теней наполняют сны Неупокоенных Мертвецов сюрреалистичными образами, резко контрастирующими со вполне банальными элементами. Рассказчику стоит приложить как можно больше усилий для того, чтобы сделать важные сны призрака богатыми и уникальными.

Иногда Рассказчик может сделать так, чтобы определенного персонажа долгое время посещал один и тот же сон. В таком случае, толкование снов может рассматриваться в качестве продолжительного броска. Рассказчик определяет сложность задачи и количество успехов, требующееся для того, чтобы раскрыть тайный смысл повторяющегося сна.

(Смотрите Седьмую Главу, где приведены дополнительные рекомендации относительно использования снов в хрониках по **Призракам**).

Исследование

Во многих историях, исследование является единственным способом, посредством которого главному герою удается обнаружить какие-то улики, подсказки или слухи, без которых ему не удалось бы продвинуться дальше. Персонаж может столкнуться с необходимостью провести немало времени в библиотеке, редакции газеты или компьютерной базе данных, с целью получения необходимой ему информации. Исследование само по себе является прекрасной возможностью для персонажей с высоким Интеллектом, которые могут показать себя во всей красе, тогда как все остальные герои могут насладиться сменой деятельности, временно променяв драки и другие разновидности активной деятельности на более интеллектуальные занятия.

Для того, чтобы осуществить исследование, игрок делает бросок Интеллекта + Расследования (или же более специализированного Познания, для использования которого у него должны наличествовать все необходимые условия). Сложность броска Исследования зависит от доступности информации:

Сложность	**Доступность информации**
2	Общедоступная
3	Широко известная

6	Доступная
8	Труднодоступная
10	Зашифрованная и написанная на этрусском

Количество выброшенных успехов определяет то, сколько информации удается получить персонажу. Один успех может означать, что ему удалось ознакомиться лишь с самыми очевидными фактами, тогда как пять успехов могут указывать на то, что ему удалось узнать целую (и, возможно, даже правдивую) историю. В зависимости от того, что именно ищет персонаж, ему может понадобиться от 10 до 20 успехов для того, чтобы обнаружить все доступные данные.

Игрок может решить, что после достижения частичного успеха его персонаж захочет продолжить свои исследования. Тем не менее, подобные попытки будут занимать больше времени, чем начальные поиски ответов. Базовое исследование обычно занимает около часа – именно его отображает первый бросок. Более углубленный анализ (отвечающий за второй бросок) может занять целый день.

Поиск

Эта система позволяет персонажу осуществлять поиск скрытых или замаскированных предметов в определенной области, подобной обычной комнате, машине или лесной прогалине. Игрок должен сделать бросок Восприятия + Расследования, сложность которого зависит от того, насколько хорошо спрятан предмет. Лежащий на виду конверт может указывать на сложность 4; тот же самый конверт, спрятанный в полой ножке стула, будет свидетельствовать о сложности 9.

Иногда для успешного обнаружения хорошо спрятанного предмета требуется набрать определенное количество успехов; к примеру, в случае с потайной дверью призракам понадобится около пяти успехов для того, чтобы найти тайный механизм. Один или два успеха могут свидетельствовать о том, что им удалось найти дверь, но они не знают, как открыть ее.

Выслеживание

Эта система предназначена для выслеживания людей, животных и других движущихся объектов посредством изучения оставленных ими следов, которые могут принимать форму отпечатков ног, лап или пятен крови. Игрок делает бросок Восприятия + Знания улиц (или Расследования, если дело происходит за городом). Сложность основывается на погодных условиях, особенностях ландшафта и давности следов, но обычно она равняется 7. Каждый успех, помимо первого, уменьшает сложность следующего броска на один пункт.

Персонажу необходимо добиться успеха в ходе определенного числа раундов; их точное количество зависит от длины следа, что, в свою очередь, определяется Рассказчиком. Каждый раунд выслеживания приблизительно приравнивается к пяти минутам. Если игрок терпит неудачу, он может попытаться вновь напасть на след; тем не менее, сложность броска увеличивается на один пункт. Как только сложность начинает превышать 10, персонаж полностью теряет след. После этого ему вновь придется начинать с начала, но на этот раз сложность новой попытки выследить жертву будет равняться 8.

Примечания: Описанная выше система предназначена для выслеживания обитателей Земель Плоти; в силу того, что призраки не слишком часто оставляют

следы, любые попытки выследить Спектра или Неупокоенного Мертвеца без применения Аргоса производятся по начальной сложности 8.

Сражение

Я никогда не забуду этот день.
Я вошел в зал для тренировок, и сказал инструктору,
что хочу научиться причинять людям боль.
-Деннис О'Нейл и Джой Кесада,
Квартальный вопросник

Система боя **Призраков: Забвения** призвана передавать драматичность беспощадных противостояний без преуменьшения мрачной реальности происходящего. Основная задача заключалась в создании системы, позволяющей воспроизводить динамизм, ограничения и жестокость реальной схватки, оставляя в то же время пространство для уникальных (и нередко весьма необычных) элементов, привносимых в нее призраками.

Типы сражения

Существует три базовых разновидности сражения: перестрелка, ближний бой и драка. Каждая из них основывается на одной и той же системе, хотя при этом в каждом случае она может обладать незначительными отличиями.

• *Перестрелка* представляет собой такую разновидность вооруженного противостояния, в ходе которого используется стрелковое оружие, начиная арбалетами или автоматами Узи, и заканчивая обрезами. Противники обычно должны видеть друг друга для того, чтобы принять участие в перестрелке.

• *Ближний бой* включает в себя все разновидности сражений, которые происходят с применением ручного оружия, начиная разбитыми бутылками и заканчивая мечами или топорами из душевной стали. Для того, чтобы принимать участие в ближнем бою, противники должны находиться на расстоянии одного – двух ярдов друг от друга.

• *Драка* подразумевает под собой противостояние, в ходе которого противники сражаются друг с другом голыми руками, не применяя при этом какого-либо оружия. К этой категории может относиться как схватка двух мастеров восточных единоборств, так и уличная драка панков. В любом случае противники должны находиться друг от друга на расстоянии касания.

Броски, производимые в ходе сражения, определяют успешность атаки, то, удалось ли уклониться от удара жертве, и количество урона, наносимое в случае удачного попадания. Практически все боевые раунды равняются трем секундам игрового времени (хотя, конечно же, для их разрешения вам понадобится несколько больший промежуток времени).

В силу того, что сражения иногда становятся несколько запутанными, каждый боевой раунд разделен на три этапа – Инициатива, Атака и Разрешение – что призвано облегчить задачу Рассказчика и игроков.

Этап первый: Инициатива

Данный этап служит для организации боевого раунда. Игроки заявляют действия своих персонажей, которые могут представлять собой все, что угодно, начиная прыжком в укрытие, и заканчивая предупреждающим окликом. Каждый игрок должен описать, что именно делает его персонаж, сделав это настолько подробно, насколько потребует Рассказчик. Кроме того, на этом этапе каждый игрок должен определиться с тем, какое оружие использует его персонаж (и использует ли вообще).

После этого игроки делают броски Инициативы, используя комбинацию Сообразительности + Бдительности (сложность 4, хотя Рассказчик в случае необходимости может изменять сложность этого броска). Игрок, набравший наибольшее количество успехов, действует первым, тогда как персонажи, выбросившие меньшее количество успехов, совершают действия в порядке уменьшения их количества. Некоторым персонажам предстоит действовать одновременно, если они выбросили равное количество успехов (или же, если Рассказчик пожелает использовать это дополнительное правило, первым будет действовать персонаж, обладающий более высоким значением Ловкости). Персонажи, которые не набирают успехов на броске Инициативы, действуют последними – что же касается тех, кто выбрасывает провал, то они оказываются в замешательстве и теряют возможность действовать в этом раунде.

Игроки должны объявить действия своих персонажей до того, как они перейдут к этапу Атаки. Игрок, разделяющий общее количество своих кубиков, также должен объявить, сколько кубиков он назначает на каждое из запланированных действий. Он также должен сообщить, планирует ли он использовать для бросков пункты Воли.

Все действия персонажа происходят исключительно на его ходу. Единственным действием, которое персонаж может совершить не на его ходу, является уклонение, которое он может произвести в любой момент, если, конечно же, у него еще остаются свободные кубики.

Этап второй: Атака

Данная стадия является основой боевого раунда. Именно на этом этапе определяется успешность действий атакующих, как, впрочем, и тот урон, который они наносят своим противникам.

Бросок: Существует три различных разновидности бросков атаки; то, какой из них используется в той или иной ситуации, определяется оружием, которое применяет персонаж.

• В случае со стрелковым оружием, сделайте бросок Ловкости + Огнестрельного оружия.

• В случае с ближним боем (с применением оружия), сделайте бросок Ловкости + Фехтования.

• В случае с ближним боем (без применения оружия), сделайте бросок Ловкости + Драки.

Оружие или атака определяют базовую сложность броска, который должен произвести атакующий персонаж. Количество доступных кубиков может изменяться в зависимости от скорострельности оружия или же наличия оптического прицела, но сложность обычно зависит только от непосредственных условий атаки. В том случае, если игроку не удается набрать ни одного успеха, атака его персонажа оказывается безуспешной и ему не удается нанести какого-либо урона. Если игрок проваливает бросок, то атака его персонажа терпит неудачу и, вдобавок к этому, с ним происходит что-то очень неприятное: оружие взрывается или же происходит осечка, меч ломается, стрела попадает в союзника и так далее.

Уклонение

Всякий раз, когда персонаж подвергается атаке, он может попытаться уклониться от нее. Фактически, игрок может в любой момент объявить, что его персонаж использует действие (или какую-то его часть, разделяя при этом общее количество кубиков) для того, чтобы уклониться, просто крикнув "Уклоняюсь!" перед тем, как его противник сделает бросок атаки. Уклонение может оказаться невозможным в некоторых случаях, примером которых может послужить отсутствие необходимого пространства или же абсолютно неожиданное нападение. В конце концов, очень сложно уклониться от атаки при отсутствии минимального пространства для маневра, или же если вы даже не подозреваете о том, что вас готовятся атаковать. Соответствующий бросок представляет собой комбинацию Ловкости + Уклонения; каждый успех отнимает один успех от броска атаки противника. Персонаж может даже отнимать успехи от бросков различных противников, хотя в этом случае ему придется разделить их.

Сложность броска уклонения в ближнем бою равняется 6, но увеличивается на 1 пункт за каждого противника после первого. Это отображает тот факт, что персонажу гораздо легче уклониться от одного удара, чем избежать сразу трех охотничьих ножей, которые метят в его тело с различных сторон.

В случае с перестрелками, сложность зависит от наличия в непосредственной близости подходящего укрытия. Каждый успех на броске Уклонения отнимает один успех от общего числа успехов противника. В результате подобной попытки уклониться от атаки, персонаж обычно скрывается в каком-либо укрытии или, как минимум, прижимается к земле (в том случае, если ему так и не удалось найти подходящее укрытие).

Сложность броска уклонения во время перестрелки определяется наличием подходящего укрытия.

Сложность	**Условие**
2	Сделав полшага назад, персонаж окажется полностью скрытым
4	Полное укрытие на расстоянии прыжка (один ярд)
6	Полное укрытие на расстоянии пробежки (три ярда)
7	Частичное укрытие на расстоянии пробежки (три ярда)
8	Голая поверхность без какого-либо укрытия (персонаж просто прижимается к земле)

Этап третий: Разрешение

На этой стадии игроки определяют урон, нанесенный их атаками, а Рассказчик описывает, что происходит в результате этого. Данный этап представляет собой смесь игры и истории; в конце концов, игрокам гораздо интереснее услышать что-то вроде: "Твой клинок из стигийской стали пронзил его нагрудник и оставил глубокую рану в его груди, из которой хлынула серебристо-белая плазма, изливающаяся на землю под аккомпанемент криков твоего врага," – чем, – "Круто. Ты нанес три уровня урона". Система урона, наносимого Корпусу, как и бросков атаки, представляет собой лишь игромеханическую методику описания того, что в действительности происходит в ходе вашей истории, и потому очень важно, чтобы Рассказчик продолжал описывать происходящее в рамках общего повествования даже тогда, когда дело доходит до бросков кубиков.

Урон: Каждая разновидность вооружения или атаки позволяет атакующему персонажу сделать бросок определенного количества кубиков урона (сложность 6). Каждый успех снимает один уровень Корпуса. Кроме того, каждый успех, выброшенный на броске атаки огнестрельным оружием (и сохранившийся после всех попыток противника уклониться) добавляет один кубик к броску урона. Это не относится к успехам, выброшенным при атаках, связанных с теми или иными разновидностями ближнего боя.

Поглощение: Персонаж может сделать бросок для того, чтобы определить, сколько урона ему удалось "поглотить" в силу своей природной выносливости. Для этого он делает бросок Выносливости (сложность 6); каждый успех уменьшает предполагаемый урон на один пункт.

Примечание: Броски поглощения и урона в рамках **Призраков: Забвения** никогда не могут быть провалены. Проваленный бросок поглощения не наносит дополнительный или аггравированный урон, тогда как проваленный бросок урона просто указывает на то, что атака потерпела неудачу.

Модификаторы

Существует значительное количество факторов, которые влияют на успешность той или иной атаки. Некоторые опытные бойцы стараются найти себе укрытие сразу же после того, как над их головами начинают свистеть пули. Другие считают, что коллективное нападение на одного противника является весьма успешным тактическим ходом. Приведенные ниже модификаторы отражают многие переменные, которые так или иначе воздействуют на ход сражения.

Общие модификаторы

• **Изменение действий**: Если игрок изменяет заявленные им действия уже после того, как начался новый раунд, сложность нового действия увеличивается на один пункт. Считается, что Рассказчик может позволить игроку изменить заявленные им действия только в том случае, если его персонаж просто физически не может выполнить запланированное действие. "Да, я знаю, что мой персонаж собирался запрыгнуть в машину, но этот Ренегат только что взорвал ее!"

• **Неподвижность**: Если персонаж не может двигаться (к примеру, его кто-то надежно удерживает), но, при этом, продолжает бороться, сложность бросков атаки, направленных против него, уменьшается на два пункта. Тем не менее, если он полностью обездвижен (к примеру, связан), то для попадания по нему не требуется проводить никаких бросков и атака автоматически оказывается успешной.

• **Ошеломление**: Если в течение одного раунда персонаж теряет количество уровней Корпуса, превышающее значение его Выносливости, ему приходится провести весь последующий раунд, пытаясь справиться с последствиями этого сокрушительного удара. Он не может атаковать, и количество доступных ему кубиков для защитных действий (к примеру, уклонения) уменьшается в два раза (стоит отметить, что их окончательное количество округляется вниз).

Модификаторы стрельбы

• **Дальность**: Подобраться поближе к своему противнику является очень неплохой идеей в том случае, если персонаж не боится получить несколько выстрелов в

ответ. Дальность стрельбы, указанная в таблице Огнестрельного оружия, представляет собой среднюю дальность стрельбы той или иной разновидности вооружения. Персонаж не получает каких-либо модификаторов в том случае, если он стреляет по кому-то, кто находится на этой дистанции. Удвоенная средняя дальность представляет собой максимальное расстояние, на котором можно вести огонь. В подобных ситуациях сложность всех выстрелов в увеличивается на 1 пункт. Выстрелы, производимые с расстояния, которое оказывается меньше средней дальности, обычно получают сложность -1 (впрочем, не стоит забывать о здравом смысле: если средняя дальность стрельбы равняется 12 ярдам, а выстрел производится с 11,5 ярдов, то Рассказчику вряд ли стоит понижать сложность). С другой стороны, все выстрелы, которые производятся по объекту, находящемуся на расстоянии ярда от стреляющего, считаются выстрелами в упор; их базовая сложность равняется 4.

• **Укрытие**: Персонажи с развитым инстинктом самосохранения обычно используют укрытия для защиты от вражеского огня. Укрытие увеличивает сложность попадания по герою, причем последняя зависит от того, какой процент Корпуса персонажа остается доступен глазам стрелка. Хотя укрытие предоставляет определенную защиту, оно также может усложнить ответный огонь, а в некоторых ситуациях вообще сделать его невозможным. Выглядывание из-за угла для того, чтобы произвести выстрел, может повысить его сложность на один пункт, тогда как наблюдение за перестрелкой через трещины в изрядно обветшалой стене вряд ли предоставит персонажу вообще какую-либо возможность вести огонь.

Примечание: Предполагается, что пули-Реликвии обладают всего одним уровнем Корпуса. В силу этого, патроны-Реликвии, проходящие через материальные объекты Земель Плоти, рассеиваются в тот момент, когда они сталкиваются с "реальным" предметом, и не наносят какого-либо урона призраку, скрывающемуся за ним.

Укрытие	**Сложность**
Распластавшись на земле	+1
За деревом	+2
За стеной	+3
Видна только голова	+4

• **Движение**: Стрельба по движущейся мишени увеличивает сложность выстрела на один пункт (или даже больше), как, впрочем, и стрельба в том случае, когда стрелок передвигается на скорости, превышающей скорость обычной ходьбы (примером этого может послужить стрельба из окна движущейся машины).

• Прицеливание: Персонаж может прибавить значение своего Восприятия к броску Ловкости + Огнестрельного оружия в том случае, если он потратит определенное время на прицеливание. Тем не менее, за каждый дополнительный кубик, персонажу придется потратить один раунд на прицеливание, и, на протяжении этого времени, персонаж не может совершать никаких дополнительных действий – в конце концов, наблюдение за целью требует немало времени и терпения. Кроме того, скорость движения цели не может превышать скорость обычной ходьбы. Прицеливание с помощью дробовика или автомата не представляется возможным.

Если у предмета вооружения есть оптический прицел, то персонаж может прибавить два кубика к своему броску, не считая тех, которые предоставляются ему за счет Восприятия. Бонус оптического прицела может использоваться всего лишь раз за выстрел – в результате этого, после получения трех начальных кубиков в течение

первого раунда (двух за оптический прицел и одного за Восприятие), персонаж должен продолжать целиться так же, как описано выше.

• **Нацеливание**: Попытка попасть в определенную часть тела (руку с оружием или сердце) увеличивает сложность выстрела на 2 пункта. Попытки зацепить особенно сложную цель (левый глаз, большой палец правой ноги) увеличивают сложность стрельбы на 4 пункта. Стоит отметить, что сложность выстрела не может быть выше 10, но Рассказчик может потребовать от персонажа набрать сразу несколько успехов на броске по 10 сложности.

• **Множественные выстрелы**: Если персонаж хочет совершить в течение одного раунда больше одного выстрела, то он должен распределить общее число своих кубиков между двумя или более действиями. Кроме того, стоит отметить, что за каждый дополнительный выстрел после первого сложность действия увеличивается на один пункт и так до максимальной сложности, равняющейся 10. Причиной этого является отдача (присутствующая даже в Подземном Мире). Персонаж может совершить столько выстрелов, сколько позволяет ему скорострельность его оружия.

Отрицательные модификаторы за множественные выстрелы являются кумулятивными. Таким образом, персонаж прибавляет 2 пункта к сложности третьего выстрела, 3 пункта к сложности четвертого, и так далее. В большинстве случаев, хаотичная стрельба одиночными во все стороны не слишком-то хорошо отражается на точности; в конце концов, стрелок никогда не должен забывать об отдаче, которая изрядно повышает вероятность неудачи. В соответствии с этими правилами персонаж может выпустить две или три коротких очереди в течение одного раунда, хотя не стоит забывать о том, что персонаж может использовать автоматический режим стрельбы только один раз в раунд (и после этого должен будет перезарядить свое оружие).

• **Автоматический режим**: Автоматический режим представляет собой наиболее смертоносный режим стрельбы, при котором стрелок в кратчайшие сроки расходует всю обойму. Тем не менее, само оружие при этом чем-то уподобляется норовистой лошади, которую крайне сложно контролировать, и еще сложнее направлять в нужную сторону.

Персонаж получает 10 дополнительных кубиков на атаку, тем самым увеличивая вероятность попадания и нанесения урона. Тем не менее, сложность броска увеличивается на 3 пункта в результате сильной отдачи.

Автоматический огонь может вестись только в том случае, если стрелок израсходовал меньше половины обоймы. Всякий раз, когда персонаж использует автоматический режим, он расходует целую обойму, и должен будет перезарядить оружие для того, чтобы продолжать бой. Для перезарядки (даже если речь идет о Реликвии) требуется полное действие и соответствующая концентрация персонажа (выражающаяся в задействовании всех доступных ему кубиков).

• **Короткие очереди**: Полуавтоматический режим является чем-то средним между автоматическим режимом и стрельбой одиночными, и, соответственно, обладает как положительными, так и отрицательными сторонами обоих вариантов стрельбы. Короткая очередь дает стрелку три дополнительных кубика на бросок атаки. Тем не менее, в результате отдачи сложность стрельбы увеличивается на 1 пункт. Стоит отметить, что в результате каждого подобного выстрела стрелок тратит три пули.

• **Длинные очереди**: При использовании автоматического режима, стрелок может открыть огонь по области вместо того, чтобы сконцентрировать его на одном противнике. Таким образом персонаж, стреляющий длинными очередями, получает дополнительные 10 кубиков, предоставляемые автоматическим режимом, но, при этом, базовая сложность стрельбы равняется 5, увеличиваясь на один пункт за каждый ярд

пространства, которое захватывает очередь (и все это без учета других модификаторов).

Игрок поровну разделяет все успехи, полученные в результате броска атаки, между теми целями, которые оказались в области попадания. Тем не менее, если под огнем оказывается всего один противник, то на него воздействует только половина успехов. Судьбу оставшихся успехов может определить сам игрок. В том случае, если число выброшенных стрелком успехов оказывается меньше числа предполагаемых целей, игрок может распределить всего по одному успеху на каждую из тех целей, которые оказываются затронуты огнем. Следует отметить, что этот режим стрельбы полностью опустошает обойму.

Сложность бросков уклонения от длинных очередей увеличивается на два пункта.

Модификаторы стрельбы		
Условие	**Сложность**	**Кубики**
Смена действия	+1	-
Противник неподвижен	-2	-
Дальняя дистанция	+1	-
В упор	4	-
Противник лежит плашмя	+1	-
Противник за деревом	+2	-
Противник за стеной	+3	-
Видна только голова	+4	-
Движение	+1	-
Прицеливание	-	+Восприятие(1/раунд)
Оптический прицел	-	+2
Нацеливание	+2	-
Множественные выстрелы	+l/дополнительный выстрел	-
Автоматический режим	+3	+10
Короткие очереди	+1	+3
Длинные очереди	5+1/ярд	+10

Модификаторы ближнего боя

• **Множественные противники**: Если персонаж сражается сразу с несколькими противниками, то сложность его бросков атаки и уклонения увеличивается на один пункт за каждого противника после первого (до максимума 10).

• **Атаки сбоку и сзади**: Сложность атаки сбоку уменьшается на один пункт, тогда как сложность атаки сзади уменьшается сразу на два пункта.

Модификаторы фехтования

• **Парирование**: Персонаж, хорошо владеющий холодным оружием, может попытаться парировать атаку противника, используя свое оружие для отражения удара. Как и в случае с уклонением, персонаж может парировать удары до тех пор, пока у него остаются свободные кубики и у него есть подходящее оружие. Для этого подойдет любой предмет вооружения, длина которого превышает длину ножа. Персонаж делает бросок Ловкости + Фехтования (сложность 6). Каждый успех на броске Ловкости + Фехтования отнимает один из успехов, выброшенных на броске атаки противника.

Провал броска парирования обычно приводит к тому, что оружие персонажа оказывается выбитым у него из рук.

Бросок: Ловкость + Фехтование	**Сложность:** 6
Урон: Нет	**Действия**: Особые

Обезоруживание: Этот маневр позволяет выбить оружие из рук противника. Персонаж делает бросок Ловкости + Фехтования, прибавляя +1 к стандартной сложности. Если ему удается набрать как минимум три успеха, он может сделать бросок урона; если количество набранных успехов превышает значение Силы противника, тот оказывается обезоружен. В случае провала персонаж обычно выпускает из рук свое оружие.

Бросок: Ловкость + Фехтование	**Сложность:** +1
Урон: Особый	**Действия:** 1

Модификаторы драки

• **Блок**: Персонаж может попытаться заблокировать удар вместо того, чтобы уклоняться от него. Как и в случае с уклонением, персонаж может блокировать удары до тех пор, пока у него остаются свободные кубики. Блоки могут использоваться только в тех случаях, если противник не вооружен или же использует оружие ударного, а не режущего типа. Персонаж не может блокировать удар меча или же попадание стрелы или пули, если, конечно же, у него нет особых Арканои. Для успешного блокирования производится бросок Ловкости + Драки (сложность 6). Каждый полученный успех отнимает один из успехов, выброшенных на броске атаки противника.

Бросок: Ловкость + Фехтование	**Сложность:** 6
Урон: Нет	**Действия**: Особые

• **Бросок**: Персонаж может попытаться ринуться вперед, врезавшись всем своим телом в противника с целью нанесения ему максимального урона. Вполне возможно, что атакующий нанесет немалый вред и себе, так как человеческое тело не слишком хорошо приспособлено для кегельбана. Персонажу понадобится три успеха для того, чтобы вывести из равновесия своего противника, но, в том случае, если он выбросит меньше успехов, он сам потеряет один уровень Корпуса за каждый недостающий успех (т.е., если выброшен один успех, то персонаж потеряет два уровня Корпуса).

Если атака оказывается успешной, то противник теряет равновесие и сложность всех его бросков в течение оставшейся части раунда увеличивается на два пункта. Кроме того, если потерявшему равновесие противнику не удастся сделать успешный бросок Ловкости + Атлетики (сложность равняется количеству успехов атакующего +3), он падает на землю. Базовый урон, наносимый атакующим, равняется его Силе; каждый успех, выброшенный на броске атаке помимо необходимого минимума, добавляет еще один пункт урона. Если атакующему не удается выбросить хотя бы трех успехов, этот прием терпит неудачу; персонаж падает на землю и автоматически теряет все остававшиеся у него кубики действий.

Перед броском персонаж может преодолеть расстояние, равное его стандартной беговой дистанции, но при этом ему нужно бежать по прямой. Наматывание кругов не позволит ему приобрести соответствующее ускорение.

Бросок: Ловкость + Драка	**Сложность**: 7
Урон: Особый	**Действия**: 1

• **Захват**: Персонаж может попытаться взять в захват своего противника, тем самым обездвижив оппонента, а затем сокрушить его Корпус в своих руках. В том случае, если персонажу удастся выбросить несколько успехов, число которых, в конечном счете, будет превышать Силу его противника, он успешно проводит захват. После этого, со следующего раунда он может начинать наносить противнику урон. Любой персонаж, против которого применяется данный прием, теряет все доступные ему атаки в ходе текущего раунда.

В том случае, если атакующий терпит неудачу (т.е. делает неудачный бросок Ловкости + Драки), он падает и должен потратить действие для того, чтобы вновь подняться на ноги.

Для того, чтобы удерживать оппонента в захвате на протяжении каждого последующего раунда, противники должны производить противоположные броски Силы + Драки. Тому из них, кто набирает больше успехов, удается обездвижить оппонента. Если оба персонажа набирают равное количество успехов, то ни одному из них в этом раунде не удается взять верх.

Бросок: Ловкость + Драка	**Сложность**: 6
Урон: Сила	**Действия**: 1

• **Удар ногой**: Удары ногами могут варьироваться от обычных пинков до грациозных ударов в прыжке с разворота. Рассказчик определяет сложность и модификаторы урона в зависимости от обстоятельств. Урон, наносимый в результате удара ногой, не может быть аггравированным.

Бросок: Ловкость + Драка	**Сложность**: 7
Урон: Сила +1	**Действия**: 1

• **Удар рукой**: Атакующий сжимает руку в кулак, после чего выбрасывает ее вперед, вкладывая в удар всю свою мощь. Рассказчик может изменять сложность и/или добавлять дополнительные кубики в том случае, если атакующий описывает ему, какой именно удар хочет совершить: хук, удар в корпус, круговой удар. Урон, наносимый в результате удара рукой, не может быть аггравированным.

Бросок: Ловкость + Драка	**Сложность**: 6
Урон: Сила	**Действия**: 1

Таблица оружия ближнего боя			
Оружие	**Сложн.**	**Урон**	**Скрыт.**
Дубинка	4	Сила	P
Нож	4	Сила +1	J
Бита	4	Сила +1	T
Рапира	5	Сила +3	T
Сабля	6	Сила +4	T
Двуручный меч	6	Сила + 5	N

Сложность: Сложность броска атаки (Ловкость + Фехтование).
Урон: Бросок Силы + значение урона определяет окончательный урон. Сложность 6.
Скрытность: P = может быть спрятано в кармане; J = может быть спрятано в куртке; T = может быть спрятано под пальто или плащом; N = не может быть спрятано.

Таблица огнестрельного оружия							
Оружие	**Сложн.**	**Урон**	**Дальн.**	**Скор.**	**Обойма**	**Скрыт.**	**Пафос**
Легкий револьвер	6	4	12	3	6	P	1
Тяжелый револьвер	7	6	35	2	6	J	1
Легкий пистолет	7	4	20	4	17+1	P	1
Тяжелый пистолет	8	5	30	3	7+1	J	1
Ружье	8	8	200	1	5+1	N	2
Маленький пулемет*	7	4	25	3	30+1	J	2
Большой пулемет*	6	4	50	3	32+1	T	3
Штурмовая винтовка*	7	7	150	3	42+1	N	2
Дробовик	6	8	20	1	5+1	N	3
Полуавтоматический дробовик	7	8	20	3	8+1	T	3
Архаичное оружие* **							
Арбалет**	7	5	20	1	1	T	0
Фитильный пистолет (1400)	8	5	20	1	N/A	J	1
Фитильное ружье (1400)	8	5	40	1	N/A	N	2
Колесцовый пистолет (1500)	8	5	20	1	N/A	J	1
Колесцовое ружье (1500)	8	5	40	1	N/A	N	2
Кремневый пистолет (1600)	8	5	20	1	N/A	J	1
Кремневое ружье (1600)	8	5	40	1	N/A	N	2
Дуэльный пистолет (1700)	7	5	25	1	N/A	J	1
Коричневая Бесс (1700) ****	7	5	40	1	N/A	N	2
Капсюльный пистолет (1800)	7	5	20	1	N/A	J	1
Капсюльное ружье (1800)	7	5	40	1	N/A	N	2

Сложность: Сложность броска атаки (Ловкость + Огнестрельное оружие).
Урон: Данное число кубиков определяет количество наносимого урона (сложность 6).
Дальность: Это средняя дальность стрельбы данной разновидности вооружения. В случае со стрельбой на дальнюю дистанцию это расстояние удваивается.
Скорострельность: Максимальное количество пуль или коротких очередей, которые можно выпустить в течение одного раунда. Данный параметр не относится к автоматическому режиму стрельбы и длинным очередям.
Обойма: Количество пуль в одной обойме. Значок "+1" указывает на то, что еще одна готовая к стрельбе пуля может находиться в патроннике.
Скрытность: P = может быть спрятано в кармане; J = может быть спрятано в куртке; T = может быть спрятано под пальто или плащом; N = не может быть спрятано.
Пафос: Количество Пафоса, требующееся для использования данной разновидности вооружения. Вложение соответствующего количества Пафоса позволит использовать данное оружие в течение одной сцены. Обратите внимание на то, что помимо Пафоса для этого также потребуется соответствующая амуниция.

* Эти разновидности оружия могут стрелять в автоматическом режиме, а также короткими и длинными очередями.

** В отличие от огнестрельного оружия, арбалет не добавляет успехи, выброшенные на броске

атаки, к соответствующим броскам урона. Помимо этого, для перезарядки арбалета требуется пять раундов.

*** Эти архаичные разновидности вооружения требуется очень тщательно перезаряжать, так как в противном случае они могут давать осечки. Для успешной перезарядки необходимо сделать бросок Ловкости + Огнестрельного оружия. Если вы набираете более пяти успехов, то в ходе одного раунда вам удастся совершить сразу два выстрела. В случае провала оружие дает осечку и может ранить своего владельца.

**** Подразумеваются кремневые ружья, состоявшие на вооружении английской армии в XVIII веке.

Особые приемы

Далеко не каждый персонаж владеет описанными ниже приемами; их можно приобрести только в результате долгих тренировок. За каждую точку в Таланте Драки, игрок может выбрать один из следующих приемов:

Примечание: Следует отметить, что игроки могут придумывать другие особые приемы, но их персонажи смогут взять их только при условии согласия со стороны Рассказчика.

Уход от атаки: Этот прием обычно сводится к серии прыжков, уворотов, перекатов и нырков, основное предназначение которых заключается в том, чтобы помочь персонажу избежать ранения. В ходе этого приема ему вряд ли удастся нанести противнику урон, но каждый выброшенный успех отнимает один кубик от общего числа успехов на броске атаки врага. Уход от атаки практически ничем не отличается от обычного уклонения, если, конечно же, не считать того, что он основывается на Сообразительности, а не Ловкости; в силу этого, суть задачи персонажа, которые применяет его, заключается в том, чтобы перехитрить или обмануть противника, а не просто уклониться от удара. Тем не менее, персонаж не может отменить запланированное действие для того, чтобы попытаться уйти от атаки; в этом случае, ему придется уклоняться от нее.

Бросок: Сообразительность + Уклонение	**Сложность**: 6
Урон: Нет	**Действия**: 1

Атака с разбега: Суть этого приема заключается в том, чтобы в кратчайшее время набрать большую скорость, нанеся мимоходом удар своему противнику. Это отчаянная атака, в ходе которой персонаж бросается к врагу и пытается нанести ему удар, пролетая мимо него. Атака с разбега является достаточно сложным маневром, но она может оказаться очень полезной в случае необходимости максимально быстро сократить дистанцию до врага. Большинство опытных бойцов Мира Мертвых предпочитает избегать этого приема, так как он выводит нападающего из равновесия и оставляет его уязвимым. Тем не менее, в отчаянных ситуациях или случаях, когда персонажу требуется вложить всю силу в один-единственный удар, атака с разбега оказывается одним из самых популярных приемов многих Неупокоенных.

Бросок: Ловкость + Драка	**Сложность**: 8
Урон: Сила +2	**Действия**: 1

Насмешка: Посредством словесных оскорблений своего противника, призрак может вызвать у него беспокойство или потерю концентрации. Подобно персонажам комиксов, обожающим произносить остроумные фразы в ходе невообразимо сложных

боевых маневров, призраки также могут обмениваться устными подколками, касающимися происхождения своего противника, особенностей его гигиены, нездоровой любви к животным и всего, что привлечет их внимание. В рамках игровой механики, обмен фразами (естественно, в разумных пределах – пересказ преамбулы к Конституции США явно не будет вписываться в эту категорию) считается свободным действием, и потому ничто не мешает персонажам слегка украсить свои действия взрывом красноречия.

В то же время, насмешки могут использоваться в качестве особого действия, предшествующего действиям противника. За каждые два успеха, набранные на броске Насмешки, вы можете отнять кубик от следующего действия противника, вне зависимости от того, что он собирается предпринять. Если сразу несколько персонажей используют Насмешку в отношении одного и того же противника, то отрицательные модификаторы суммируются и из набора оппонента вычитается общая сумма. Таким образом, группа уверенных в себе персонажей вполне способна вызвать у противника настолько сильное замешательство или испуг, что тот может замереть на месте. Тем не менее, как только один из членов Круга терпит неудачу на броске Насмешки, никто из его товарищей больше не может использовать данный прием в отношении этого противника до конца раунда.

Жертвы данного приема, которые оказываются парализованы страхом, могут совершать только те действия, для которых не требуются броски (хотя, в то же время, они могут уклоняться от ударов).

Рассказчик может предоставить персонажу дополнительный кубик для броска за особенно хороший отыгрыш этого маневра.

Бросок: Манипулирование + Экспрессия	**Сложность**: Манипулирование + Экспрессия
Урон: Нет	**Действия:** 1

Таблица Драки				
Прием		**Сложность**	**Урон**	**Действия**
Блок	Ловкость + Драка	6	Нет	Особое
Бросок	Ловкость + Драка	7	Особый	1
Захват	Ловкость + Драка	6	Сила	1
Удар ногой	Ловкость + Драка	7	Сила +1	1
Удар рукой	Ловкость + Драка	6	Сила	1
Особые приемы				
Уход от атаки	Сообразительность + Уклонение	6	Нет	1
Атака с разбега	Ловкость + Драка	8	Сила +2	1
Насмешка	Манипулирование + Экспрессия	Сообразительность противника +4	Нет	1

Броня

Персонаж, тело которого защищено броней, может добавлять кубики к броскам поглощения. Различные типы брони обладают различным значением защиты, которое равняется количеству кубиков, прибавляемых к броскам поглощения. В то же время, определенные разновидности брони ограничивают свободу движения, и, в силу этого, негативно сказываются на бросках Ловкости персонажа (сложность всех бросков, связанных с этим Атрибутом, увеличивается на соответствующее количество пунктов).

Разновидности брони		
Уровень (Современная/Анахроничная)	**Значение защиты**	**Отрицательный модификатор**
Первый: Бронежилет	1	0
Второй: Реликвия-кольчуга	2	0
Третий: Нагрудник из душевной стали	3	1
Четвертый: Кевларовый костюм-Реликвия	4	1
Пятый: Стигийский пластинчатый доспех	6	2

Ниже приведены некоторые рекомендации, связанные с созданием особых приемов. Эти правила являются абсолютно опциональными; начинающие Рассказчики спокойно могут игнорировать их или же обращаться к ним только тогда, когда им удастся как следует разобраться со стандартными правилами.

Броски кубиков

Любой боевой прием должен включать всего два броска кубиков: бросок атаки и бросок урона (или любого другого эффекта). Именно эти броски позволяют определить успешность или безуспешность того или иного приема. Исключением из этого правила являются приемы, связанные с движением (смотрите ниже).

Противостояния без использования оружия обычно разрешаются броском Ловкости + Драки, тогда как исход боя вооруженных противников определяется броском Ловкости + Фехтования. Когда персонаж пытается перехитрить или обмануть противника, примером чего может послужить упомянутая выше Насмешка, он может использовать комбинацию Манипулирования и соответствующей Способности (например, Драки, Запугивания или Хитрости).

Сложность

Сложность приема обычно равняется 6, но она может повышаться или понижаться в зависимости от сложности приема или области его применения (к примеру, удар в коленную чашечку будет осуществить сложнее, так как он направлен в определенную часть тела).

Если прием должен обманывать или вводить в заблуждение оппонента, его сложность обычно равняется Сообразительности (или Восприятию) противника +4. Иногда сложность равняется Способности оппонента +4 или, в редких случаях, сумме Атрибута и Способности (примером этого может послужить сумма Сообразительности и Драки). В последнем случае постоянный модификатор вроде +4 не используется.

Противоположные броски

Иногда персонаж может сопротивляться направленной на него атаке с помощью уклонения, ухода от удара или же применения другого приема. В этом вопросе окончательное решение всегда остается за Рассказчиком. Нередко бросок сопротивления требует разделения общего набора кубиков, если, конечно же, персонаж хочет вдобавок ко всему провести в этом раунде атаку.

Исключением из этого правила является сопротивление воздействию Арканои. Персонажи могут сопротивляться их воздействию без разделения наборов кубиков. Более подробно этот вопрос рассматривается в Пятой Главе.

Успехи

Обычно для успешного осуществления атаки требуется всего один успех; после этого делается бросок урона. Тем не менее, в некоторых случаях персонажу требуется набрать определенное количество успехов. К примеру, если герой пытается взять противника в захват, ему потребуется набрать количество успехов, превышающее значение Силы оппонента.

Урон (Эффект)

Вы можете использовать таблицу Драки для того, чтобы определить наносимый персонажами урон, как, впрочем, и последствия этого.

Если основное предназначение действия заключается в том, чтобы обмануть или ввести в замешательство оппонента, то, в большинстве случаев, каждый успех на броске атаки будет вычитать успехи из общего набора кубиков противника. В подобных случаях производится только бросок атаки без отдельного броска урона.

Множественные действия: Как и во всех остальных случаях, персонажу придется разделить общий набор кубиков для того, чтобы совершить сразу несколько действий в ходе одного раунда.

Движение: Обычно персонаж не может одновременно двигаться и атаковать. Тем не менее, некоторые маневры, подобные Броску, позволяют персонажу совместить сразу два действия. Рассказчик также может разрешить игрокам совершать другие подобные маневры, следуя при этом следующим рекомендациям.

Если персонаж осуществляет какой-то акробатический маневр, подобный длинному прыжку или раскачиванию на канделябре, ему может потребоваться произвести бросок Ловкости + Атлетики. Сложность броска напрямую зависит от сложности запланированного маневра. Сложность обычного прыжка равняется 5 (смотрите раздел "Прыжки" на странице 394), тогда как попытка перепрыгнуть из тамбура поезда на скачущую лошадь может потянуть на сложность 9. При этом не стоит забывать о том, игроку придется разделить общий набор кубиков между броском атаки и броском действия. Тем не менее, это не означает того, что Рассказчик не может использовать правило автоматического успеха.

Из этого правила также могут быть исключения, которые рекомендуется делать в целях максимальной драматичности. Если персонаж при жизни успел посмотреть немало приключенческих фильмов, и теперь собирается применить полученные им знания (процесс чего игрок может красиво и красочно описать), Рассказчик может разрешить ему запрыгнуть на канделябр и провести последующую атаку без разделения кубиков. В то же время, Рассказчик может потребовать от игрока, чтобы тот приобрел соответствующий особый прием за пункты опыта (смотрите раздел "Особые приемы" на странице 416).

Суммарная таблица сражения

Этап первый: Инициатива

• Сделайте бросок Сообразительности + Бдительности (сложность 4). Победитель объявляет свои действия *последним* (после того, как он услышал, что собираются делать все остальные) и осуществляет их *первым*.

• Сообщите о том, как вы собираетесь разделить общий набор кубиков, если вы планируете осуществлять множественные действия.

Этап второй: Атака

• В случае со стрелковым оружием сделайте бросок Ловкости + Огнестрельного оружия или Ловкости + Стрельбы из лука.

• В случае с ближним боем (с применением оружия) сделайте бросок Ловкости + Фехтования.

• В случае с ближним боем (без применения оружия) сделайте бросок Ловкости + Драки.

• **Уклонение**: Сделайте бросок Ловкости + Уклонения. Персонаж может потратить часть кубиков из своего набора или же весь набор для того, чтобы попытаться уклониться в любой момент раунда. Каждый успех на броске Уклонения отнимает один успех от броска атаки противника.

Этап третий: Разрешение

• Сделайте бросок урона, определяющийся используемым оружием или приемом (сложность 6).

• Сделайте бросок поглощения урона (бросок Выносливости по 6 сложности).

Общие модификаторы

• *Смена действия*: Сложность увеличивается на +1.

• *Неподвижность*: Сложность попадания по неподвижной цели уменьшается на -2.

• *Ошеломление*: Если в течение одного раунда персонаж теряет количество уровней Корпуса, превышающее значение его Выносливости, он оказывается в состоянии шока и не может действовать в ходе следующего раунда.

Пример игры

***Миллер**: Рад тебя видеть, Робин. Я хотел спросить, не соблаговолишь ли ты оказать мне одну небольшую услугу. Жнец, которого называют Македонянином, куда-то запропастился, и я хотел бы, чтобы ты нашел его. Начни с его Пристанища в Пяти Уголка – возможно, тебе удастся найти там его след.*

Джошуа начинает игру по **Призракам**, в которой принимают участие Эннис и Дэвид. Робин, персонаж Эннис, является одним из рядовых служителей Иерархии, тогда как Алексия, персонаж Дэвида, принадлежит к числу истовых Еретиков. Джошуа собирается использовать эту историю для того, чтобы связать двух призраков с радикально противоположными взглядами, надеясь, что неизбежный конфликт между представителем Иерархии и Еретиком положительно скажется на сюжетном потенциале истории. Для начала, Джошуа делает так, что Уильям Миллер, высокопоставленный представитель Иерархии в Атланте (смотрите книгу ***Некрополь: Атланта***) просит Робина заняться расследованием исчезновения местного Жнеца. В результате этого Робин отправляется в район Пять Уголков, где находится Пристанище Алексии. Джошуа надеется на то, что оба персонажа встретятся, и это положит начало их совместным приключениям. В силу того, что Миллер является Анакреоном, пускай даже он и не принадлежит к Легиону Робина, его вежливой "просьбы" оказывается вполне достаточно для того, чтобы Робин поспешно отправился в Пять Уголков.

***Актеры**: Когда гробницы извергают прочь, тех, кто зарыт, пусть нам кладбищем будут...О, привет! Как вас сюда занесло?*

Как только Робин оказывается в Пяти Уголках (Дэвид уже начинает скучать, не имея возможности принять участие в происходящем), Джошуа начинает описывать сцену. Учитывая то, что эта часть города является пристанищем богемы, Джошуа упоминает, что актеры, принимающие участие в постановке Макбет, устроились возле местного театра, бурно обсуждая будущее представление.

***Актер**: В любом случае, я думаю, что эта сцена с лестницей была впервые использована в постановке Паппа.*

Эннис смотрит на лист персонажа Робина, и замечает там Страсть *Защитить мою любимую книгу (Любовь)* 2. Она интересуется у Джошуа, не проявляет ли кто-либо из находящихся возле театра актеров исключительной симпатии к своему ремеслу, и, если это так, то не сможет ли Робин с их помощью получить немного Пафоса. Персонаж начинает игру с 7 пунктами Пафоса, но Эннис не отказалась бы слегка увеличить значение данной Черты – на всякий случай.

После недолгих раздумий, Джошуа решает, что одна из наиболее привлекательных актрис – та самая, которая перед этим привлекла внимание Робина – вполне отвечает всем необходимым требованиям.

***Актриса**: В любом случае, я не уверена, что полностью поддерживаю эту трактовку роли.*

***Робин**: Оооо, даааааа....*

При обычных обстоятельствах, сложность подобного броска Страсти равнялась бы 9, но учитывая то, что Страсть Робина и энтузиазм актрисы основаны на Любви к их

занятию, Джошуа решает понизить сложность броска до 8. Эннис делает бросок Страсти Робина, значение которой равняется 2, и выбрасывает 8 и 6. Успех позволяет ему получить 1 пункт Пафоса. Эннис с надеждой начинает поглядывать на других актеров, но Джошуа не желает сбавлять темп истории, и потому объявляет, что актеры заканчивают пить кофе и возвращаются в театр. Пришло время ввести в игру Алексию.

***Алексия**: Эй, Робин, где твои цепи? Неужели Миллер спустил тебя сегодня с поводка?*

***Робин**: Привет, Алексия. Рад тебя видеть. Это правда, что ты до сих пор служишь Забвению вместе со своей старой бандой?*

Джошуа решает, что сейчас самый подходящий момент представить Робину Алексию. При этом он решает слегка сжульничать, сообщив Эннис, что Алексия и Робин уже встречались ранее, устанавливая тем самым определенную связь между двумя призраками, в силу наличия которой у них может возникнуть желание пообщаться друг с другом.

Для того, чтобы предоставить им возможность для общения, Джошуа сообщает Дэвиду, что Алексия, сидящая в своем Пристанище, которое представляет собой магазинчик древностей, расположенный напротив театра, замечает Робина, "развлекающегося" с актерами. Посчитав это удобной возможностью для того, чтобы слегка подразнить безобидного служителя Иерархии, Дэвид решает, что Алексия попытается подкрасться к Робину и немного его напугать. Джошуа просит Дэвида сделать бросок Ловкости + Маскировки по сложности 5, так как Робин увлечен наблюдением за театральной труппой. У Алексии 3 точки Ловкости и 2 точки Маскировки, результатом чего становится набор из 5 кубиков. Этого достаточно для того, чтобы получить автоматический успех, но Дэвид решает, что он попытается совершить нечто экстраординарное. Он делает бросок и получает 7, 4, 3, 1 и 1. Учитывая то, что Дэвид выбрасывает всего один успех и целых две единицы, бросок оказывается провален. Из-за того, что речь не идет о какой-то важной или стрессовой ситуации, Джошуа решает, что Алексии не удается удержаться от того, чтобы воспользоваться возможностью открыто подразнить Робина, и Дэвид с энтузиазмом поддерживает идею Рассказчика.

***Алексия**: Придержи официальную пропаганду для тех, на кого она действует, Робин. Я не уверена, кто, на самом деле, хуже: вы или Спектры. Вы даже не замечаете, сколько среди вас Доппельгангеров...*

***Робин**: Если ты не против, я бы не хотел тратить время на разговоры о политике. К тому же, если бы не мы, вам бы пришлось гораздо ближе пообщаться с Доппельгангерами...*

Герои перекидываются несколькими словами, как будто бы продолжая старый спор. Хотя предыдущее знакомство не было прописано в их биографиях, происходящее выглядит достаточно естественно. Джошуа решает отталкиваться от этого. Победа в этом раунде остается за Робином, и Алексия уже готовится с ним попрощаться, когда Джошуа сообщает Дэвиду, что Рок, являющийся одной из способностей Арканоса Фатализм, которым обладает Алексия, указывает на то, что с Робином связано нечто важное.

На самом деле, Джошуа опасается того, что Робин и Алексия могут попросту распрощаться друг с другом и разойтись в различные стороны, так как у них пока что нет никаких причин для того, чтобы держаться вместе. И потому он решает

воспользоваться наличием у Алексии соответствующего Арканоса, используя игровую механику (в форме способности Рок), чтобы создать определенный стимул для того, чтобы она последовала за Робином.

***Джошуа**: Да, кстати, сегодня вечером тебе стоит посидеть дома. Миллер приказал удвоить патрули.*

Когда Робин направляется к заброшенному дому, являющемуся Пристанищем Македонянина, Робин оборачивается и предупреждает Алексию о том, что Иерархия усилила ночные патрули. Как и в предыдущем случае, эта информация не была заранее оговорена, но она представляет собой хороший образец отыгрыша, и потому у Джошуа не возникает каких-либо возражений. Алексия, тронутая заботой Робина, и заинтересовавшаяся происходящим из-за того, что она узнала с помощью Рока, решает втайне последовать за ним.

Используя правила Слежки, Джошуа предлагает Дэвиду сделать бросок Восприятия + Знания улиц (сложность 6) для того, чтобы проследить за Робином. Дэвид выбрасывает 9, 8, 8, 7 и 4; четырех успехов оказывается вполне достаточно для того, чтобы незаметно проследовать за Робином до Пристанища Македонянина. Дэвиду приходится также сделать бросок Ловкости + Маскировки, чтобы не привлечь внимания Робина. Он выбрасывает 9, 8, 6 и 2 по сложности суммы Восприятия и Бдительности Робина, которая равняется 7, набирая два успеха. В результате этого, Робин даже не подозревает о том, что за ним следят.

Выступая в качестве Тени Робина, Дэвид предлагает три кубика Тени Эннис, когда та сообщает, что Робин пытается проверить, не следит ли кто-нибудь за ним. Эннис соглашается и бросает Восприятие + Расследование + три кубика Тени. Эннис выбрасывает 7, 5, 4 и 4 на обычных кубиках, но кубики Тени дают ей 2, 1 и 1 – провал, в результате которого Тень Робина получает 2 пункта Ангста. У Робина не возникает ни малейшего подозрения о том, что Алексия следует за ним, но его Тень при этом становится сильнее.

***Тень**: Так почему же ты не Оседлал ее? Ты боишься? Ты знаешь, что хочешь этого, но боишься...*

***Робин**: Заткнись, тварь...*

Чувствуя, что Тень Робина находится на подъеме, Дэвид решает воспользоваться этим на полную катушку. Когда Робин поднимается по лестнице в Пристанище Жнеца, его Тень начинает нашептывать ему в ухо, надеясь отвлечь от возможной опасности, ожидающей его впереди. Робин, которому потребуется максимальная концентрация для того, чтобы найти Македонянина, пытается, вместо этого, не обращать внимания на голос своей Тени. Джошуа решает, что Эннис должна сделать бросок Воли по сложности постоянного Ангста Тени Робина, который равняется 5. В силу того, что постоянное значение Воли Робина равняется 6, Эннис бросает 6 кубиков. Она выбрасывает 10, 8, 4, 4, 3 и 1, набирая один успех, который позволяет Робину заглушить голос своей темной стороны – пускай даже всего лишь на несколько мгновений.

***Робин**: Проклятье, это было неприятно. Почему в подобных местах никогда не бывает разбитых окон...*

Без каких-либо дальнейших неожиданностей Робин осматривает Пристанище снаружи, пытаясь понять, как проникнуть вовнутрь. Джошуа говорит Эннис, что ей понадобится сделать бросок Восприятия + Бдительности (сложность 6) для того, чтобы найти вход. Она не набирает успехов, и Джошуа сообщает ей, что двери дома надежно заперты. Если Робин хочет проникнуть в дом, ему потребуется принять бестелесный облик. Эннис решает, что это будет гораздо менее болезненно, чем необходимость докладывать о своей неудаче Миллеру, и потому она вычеркивает один уровень Корпуса и сообщает, что Робин попросту проходит через дверь. Он появляется внутри дома по другую сторону двери, но из-за того, что ему пришлось пройти через материальный предмет, его Корпус будет оставаться бестелесным в течение количества раундов, равного значению его Выносливости (в данном случае, речь идет о трех раундах). Робин использует это время для того, чтобы осмотреть Пристанище в поисках Македонянина, но ему не удается найти его. В силу того, что ему уже известно о том, что Македонянина нет дома, Джошуа решает не утруждать Эннис броском поиска.

***Робин**: М-да. Никакого Македонянина...подожди-ка, что это за чертовщина?*

Хотя Робину удалось временно заставить свою Тень замолчать, она абсолютно не собирается терять времени зря. Джошуа решает (втайне, конечно же), что на кухне скрывается Спектр, которому удалось успешно поставить Тень Робина в известность о своем присутствии. Он передает записку с этой информацией Дэвиду, который, будучи Теневодом Эннис, решает, что настало время устроить Робину небольшие неприятности. Он тратит пункт временного Ангста для того, чтобы активировать Шип Обман Света, заставляя дверь в конце коридора светиться зловещим светом. Робин, конечно же, отправляется туда, стремясь исследовать источник загадочного света, как и предполагают его Тень и ожидающий на кухне Спектр. Вдобавок к этому, даже после затраты пункта Ангста, потребовавшегося для активации Шипа, Тень Робина обладает большим количеством Ангста, чем обычно. Эннис в точности не известно, насколько сильна в этот момент Тень Робина, но она уже начинает беспокоиться.

***Спектр**: Боюсь, хозяйки сейчас нет дома. Возможно, я чем-то смогу вам помочь?*

Действуя достаточно опрометчиво, Робин проходит в наполовину открытую дверь, но останавливается, замечая Спектра, поднимающегося из Нихиля в полу. Робина сложно назвать идиотом, и потому Эннис решает, что он сразу же понимает:

а) что произошло с Македонянином;

б) что у него проблемы.

Решая предоставить Робину небольшую передышку, Джошуа использует возможность для усиления мелодраматичности происходящего, и потому прежде, чем атаковать, Спектр решает попытаться сострить.

***Алексия**: Во что этот дурачок ввязался на этот раз?*

Алексия следует за Робином в дом. Джошуа, который помнит о том, что у Алексии есть Предчувствие (второй уровень Фатализма) просит Дэвида сделать бросок Восприятия + Фатализма Алексии (сложность 6). Дэвид выбрасывает 10, 8, 5, 3 и 1, результатом чего становится всего один успех. Тем не менее, учитывая близость Спектра, одного успеха оказывается вполне достаточно. Джошуа сообщает Алексии,

что как только Робин исчезает в глубинах дома, она начинает испытывать явственную угрозу. Из-за того, что ее Тень слишком слаба для того, чтобы переубедить ее (значение постоянного Ангста 2), Алексия проникает через переднюю дверь так же, как это только что сделал Робин. Из-за того, что Предчувствие подсказывает ей, что внутри ее ожидает что-то нехорошее, Дэвид сообщает, что Алексия достает свой ржавый нож-Реликвию и сжимает его в руке.

***Спектр**: Проклятье, как приятно...*
***Робин**: Отпусти меня, тварь!*

Когда Спектр оказывается в комнате, Джошуа предлагает Эннис сделать бросок Сообразительности + Бдительности, чтобы определить порядок Инициативы. Эннис выбрасывает 8, 5, 4 и 2 – один успех. Тем временем, Джошуа бросает за Спектра и выбрасывает три успеха, в результате чего тот действует первым. С оглушительным криком, чудовище бросается к своей добыче.

Джошуа делает бросок Ловкости + Драки для Спектра по 6 сложности, которая соответствует атаке когтями, и выбрасывает целых шесть успехов. Он спрашивает Эннис, не хочет ли Робин попробовать увернуться, и Дэвид снова предлагает ей кубики Тени. Эннис берет их, понимая, что ей понадобится любая помощь, после чего бросает Ловкость + Уклонение + 3 кубика Тени. Тем не менее, кубики явно недолюбливают Эннис этим вечером: ни одного успеха и еще две единицы на кубиках Тени. В результате этого, Тень Робина получает еще 2 пункта временного Ангста, тогда как Робин спотыкается о порог, пытаясь уклониться от нападения Спектра. Джошуа решает, что провал оказался настолько неприятным, что Робин падает на спину, оказываясь прямо под Спектром, который начинает терзать его своими когтями. Он бросает урон, равный 6 кубикам (4 за Силу Спектра и еще 2 за его когти) и набирает пять успехов. Эннис бросает Выносливость Робина (три кубика), чтобы определить, удалось ли ему поглотить хотя бы немного урона, и выбрасывает 10, 4 и 3. Один успех позволяет ей поглотить один пункт урона, но Робин все равно теряет четыре уровня Корпуса. Вдобавок ко всему, на нем сидит Спектр, который абсолютно не собирается отпускать его.

***Спектр**: Извини, но пришло время ужина.*

Алексия оказывается в том же коридоре, где лежит Робин. Она криком пытается привлечь внимание чудовища, и Джошуа решает, что Спектр действительно поворачивается к ней. Робин использует эту возможность для того, чтобы отползти к стене, подальше от когтей твари. Джошуа просит Эннис сделать бросок Ловкости + Атлетики для того, чтобы определить, удалось ли Робину проделать этот маневр. В силу того, что Спектр несколько отвлекся, Джошуа назначает сложность 4. Эннис выбрасывает три успеха, и Робину без труда удается добраться до безопасного места.

Теперь Джошуа снова просит всех сделать бросок Инициативы. Дэвид выбрасывает пять успехов, Спектр – два, а Эннис – один, в результате чего Алексия действует первой. Дэвид интересуется у Джошуа, может ли он отложить свое действие, и тот разрешает ему сделать это. Затем Спектр бросается к Алексии, которая готовится встретить его.

Дэвид сообщает, что ему хотелось бы разделить набор кубиков Алексии. Прежде всего, Алексия попытается уклониться, поднырнув под удар бросившегося на нее Спектра. Затем она собирается вспороть ему брюхо, когда тот пронесется мимо.

Первый бросок представляет собой комбинацию Ловкости + Уклонения, тогда как второй – Ловкости + Ближнего боя. У Алексии семь кубиков в первом наборе и шесть во втором, в результате чего Дэвид может воспользоваться всего шестью кубиками. Он вкладывает пять кубиков в уклонение и один – в атаку. Джошуа делает бросок атаки Спектра, одновременно с тем, как персонаж Дэвида пытается уклониться, и все происходит так, как планировала Алексия. Спектр не набирает успехов, тогда как Алексия выбрасывает сразу четыре успеха. Когтям чудовища даже не удается прикоснуться к ее телу.

Теперь приходит время атаки Алексии. Дэвид не хочет полагаться на волю случая, и потому тратит пункт Воли. Это дает ему автоматический успех, и Спектр не может увернуться. Дэвид бросает урон: два кубика за Силу Алексии и еще один за ее нож. Он выбрасывает три успеха, и Спектру не удается поглотить ни одного пункта урона. Он ранен, но Джошуа сообщает, Дэвиду, что рана выглядит не слишком серьезной.

***Алексия**: Скорее, Робин, хватай мою руку!*

Решая, что Алексия находится не в лучшем положении, Дэвид сообщает Джошуа и Эннис, что его Еретичка собирается сваливать отсюда вместе с Робином. Она бросается по коридору к Робину, который, к сожалению, немного занят. Недавние провалы Эннис, связанные с кубиками Тени, привели к тому, что значение временного Ангста Тени Робина достигло 8, превысив значение его Воли. Дэвид, который обожает усложнять себе жизнь, решает, что Тень собирается воспользоваться представившейся ей возможностью захватить власть над Корпусом Робина, после чего объявляет бросок Катарсиса, потратив пункт временного Ангста. Он делает бросок постоянного Ангста Тени (пять кубиков), тогда как Эннис бросает Волю Робина (семь кубиков). Оба броска производятся по сложности 6. Эннис выбрасывает 10, 9, 8, 7, 5 и 2, тогда как Джошуа выбрасывает 8, 6, 4, 3 и 3. Эннис набирает больше успехов, и Робин сохраняет контроль над своим Корпусом. После этого вновь наступает время бросков Инициативы; на этот раз Алексия и Робин выбрасывают по два успеха, тогда как Спектр оказывается последним с одним успехом.

***Робин**: Есть!*
***Алексия**: Держись крепче! Сейчас нас будет трясти.*

В этот момент Джошуа сообщает, что Алексии удалось добраться до угла Робина. Дэвид решает, что Алексия пытается воспользоваться своими Призрачными крыльями, после чего делает бросок Выносливости + Аргоса (сложность 8). Он набирает три успеха, что указывает на то, что Алексия сможет летать в течение трех раундов. Одновременно с этим Робин пытается схватить Алексию за руку. Джошуа просит его сделать бросок Ловкости + Драки (сложность 4), и Робин без труда справляется с этой задачей. Тем временем, Спектр готовится к новой атаке.

***Робин**: Спасибо за то, что спасла меня.*
***Алексия**: Не за что. Куда теперь, великий охотник на Спектров?*
***Робин**: Обратно в Цитадель. Я должен доложить о том, что случилось.*
***Алексия**: Ну уж нет. Я не собираюсь даже близко подходить к одной из твердынь Иерархии...*

Крепко взявшись за руки, Алексия и Робин проносятся через стены Пристанища Македонянина и взлетают в небо, куда за ними не сможет последовать Спектр. На некоторое время они оказываются в безопасности, и Джошуа удается заложить хорошее начало будущей хроники. Теперь Алексии и Робину остается решить, что они будут делать с полученной информацией, и куда они направятся...

Антагонисты

Спектры

Бойся. Очень сильно бойся.
-Вероника "Ронни" Квайфи, Муха (1986)

Спектры являются призраками, души которых были пожраны Забвением, но не поглощены Пустотой. К их числу относятся Неупокоенные Мертвецы, Тени которых подчинили их своей воле, а также смертные, которые умерли настолько страшной смертью, что после перехода через Саван они сразу же стали жертвами своих Теней. Обстоятельства преображения каждой души определяют, к какой именно касте Спектров будет принадлежать призрак, после того как выберется из своего кокона, раскачивающегося под ударами ветров Бури: к примеру, души, поддавшиеся соблазнам своих Теней, становятся Доппельгангерами, тогда как те, кто заблудился в Буре, превращаются в Теневиков.

Каста Спектра определяет его положение в обществе Спектров, которое подчиняется строгой иерархии в самом каннибалистском значении этого слова. В рамках отдельной секты значимость того или иного Спектра определяется его Темными Страстями. Чем сильнее его ненависть, похоть или жадность, тем большим влиянием он пользуется среди подобных себе. Спектры являются порождениями Темных Страстей; в силу этого, их можно назвать живыми воплощениями Ненависти, Гнева и других подобных эмоций. Близость к сильной эмоции, которую воплощает Спектр (она обычно именуется Сущностью, заменяя Волю), может вызвать у него приступ яростного безумия, именуемого Ненасытностью, в ходе которого он, не задумываясь, нападает на призрака или смертного, который инициировал этот приступ. Всякий раз, когда Спектр встречает смертного или призрака, значение соответствующей Страсти которого равняется его Сущности или превышает ее, Спектр должен произвести бросок Сущности или же впасть в состояние Ненасытности.

Даже невзирая на то, что они служат его воле, Забвение постепенно пожирает Спектров. Некоторые Теневики утверждают, что оно обладает разумом и осознает происходящее, тогда как другие считают его безжалостной и слепой силой. Единственным, с чем соглашаются сторонники обеих теорий, является его ненасытный голод. Разлагающее воздействие Забвения на Спектров обычно приводит к тому, что их существование становятся болезненным и недолгим, и некоторые Спектры стараются убедить других призраков присоединиться к ним в их мучениях исключительно из неприкрытого чувства садизма. Когда Забвение окончательно пожирает Спектра, на месте его останков открывается Нихиль, затягивающий стремительно разлагающиеся части его тела в Пустоту. Призраки или другие Спектры, оказывающиеся неподалеку от Нихиля, рискуют повторить ту же судьбу, и, если они проваливаются туда вместе с остатками Корпуса Спектра, их, в лучшем случае, ожидает перемещение в глубины Лабиринта.

Постепенное, но от этого не менее разрушительное воздействие Забвения приводит к тому, что Спектры испытывают ужасающую боль на протяжении каждой секунды своего пребывания в Подземном Мире. Именно в надежде избавиться от этой боли Спектры столь фанатично служат Забвению, бесстрашно отправляясь на смерть, в надежде положить конец своим страданиям. Не все Спектры, впрочем, разделяют эти суицидальные наклонности; некоторые, вместо этого, стремятся к уничтожению всего

живого, надеясь, что окончательная гибель мироздания также положит конец их боли. Это амбициозное стремление уничтожить не просто один мир, но все миры, является ближе всего к тому, что можно было бы назвать общей целью большинства Спектров. Все Спектры стремятся разделить свои страдания с окружающими, вне зависимости от того, являются ли они обычными смертными или сверхъестественными существами.

Если бы кто-то захотел охарактеризовать их предназначение в Мире Тьмы, то он, наверное, сказал бы, что Спектры существуют для того, чтобы сеять семена Забвения, прорастающие в душах как призраков, так и живых людей. Для этого они завладевают некоторыми смертными, и преследуют других, стремясь поддержать развитие Темных Страстей, благодаря которым они существуют. Спектры распространяют саму сущность Забвения в Землях Плоти и Землях Теней, питая негативные эмоции и погружая окружающий мир в кровавый хаос. В силу того, что Забвение настолько сильно в Спектрах, им становится очень сложно воспринимать мир Быстрых. Спектры оторваны от Земель Плоти в большей степени, чем обычные призраки, и потому им становится гораздо сложнее преодолеть Саван. Большинство смертных невидимо для Спектров, как, впрочем, и Мир Живых.

В перерывах между нападениями на Неупокоенных и преследованием Быстрых, Спектры плетут заговоры и интриги в своих зловонных логовах, скрытых в глубинах Лабиринта. Они также скитаются по Буре, изменчивую природу которой они могут преображать и искажать с помощью Темного Арканоса Плетение Бури. К числу других Темных Арканосов, которыми обладают Спектры, и которые недоступны призракам, относятся Разрыв Савана (благодаря которому Спектр может воздействовать на Земли Плоти), Искажение (позволяющее Спектру отравлять других существ силами Забвения), Воровство (позволяющее Спектру восстанавливать урон, нанесенный ему Забвением, похищая чужую энергию) и Коллективный Разум (с помощью которого Спектр может получить информацию, которую никогда раньше не знал). Более подробная информация относительно Темных Арканои, как, впрочем, и множество других полезных деталей, связанных с существованием Пожранных Тенью, представлена в книге ***Темные Отражения: Спектры*** (Dark Reflections: Spectres).

Доппельгангеры

В полном соответствии со своим именем, Доппельгангеры являются Спектрами, которые все еще напоминают призраков. Многие из них способны изменять свою внешность, чтобы проникать в Некрополи Иерархии и форпосты Ренегатов, где они собирают информацию, распространяют ложь, расправляются с ключевыми фигурами общества Неупокоенных, занимая их место, и создают всяческий хаос. Доппельгангеры являются излюбленными прислужниками Малфеан, и гораздо чаще встречаются в Землях Теней, чем в Буре.

Доппельгангеры сохраняют разум после превращения в Спектров. Некоторые Неупокоенные Мертвецы даже утверждают, что преображающее воздействие Забвения оттачивает их интеллектуальные способности, делая их еще более опасными. Доппельгангеры сохраняют свободу воли и все свои Оковы и Арканои, но это не делает их менее злобными.

Вне зависимости от их облика, Доппельгангеров можно распознать по смертоносному пламени Забвения, которое горит темным светом в глубине их глазниц. Бдительные призраки могут заметить этот свет, распознав Доппельгангера в случае успешного броска Восприятия + Оккультизма (сложность 8).

Пример среднестатистического Доппельгангера

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные Атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 4, Внешность 2
Ментальные Атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 3, Осведомленность 2, Эмпатия 3, Экспрессия 2, **Хитрость** 3
Навыки: Этикет 3, Огнестрельное оружие 2, Актерство 2, Маскировка 2
Познания: Загадки 3, Лингвистика 2
Арканои: Ваяние 3
Темные Арканои: Плетение Бури 1, Разрыв Савана 2
Силы Теневиков: Нет
Дополнения: Союзники 3, Ментор 4
Темные Страсти: 10 пунктов
Оковы: 5 пунктов
Сущность: Зависть 5
Постоянный Корпус: 10
Ангст: 10

Темные Арканои

К числу Темных Арканои Спектров относятся следующие способности:

Разрыв Савана (Shroud-Rending): позволяет Спектру увеличивать продолжительность своего пребывания в Землях Плоти, а также воспринимать то, что происходит там, с различной степенью ясности.

Коллективный Разум (Hive-Mind): позволяет Спектру мысленным образом посылать предупреждения об опасности; вести двусторонние телепатические переговоры с другими Спектрами, находящимися поблизости; получать информацию, к которой сам Спектр не имеет доступа; узнавать тайны, известные Спектрам, которых давно уже поглотила Пустота; и, в конце концов, находить любые необходимые ему данные в обширном коллективном сознании Спектров.

Плетение Бури (Tempest-Weaving): позволяет Спектру ориентироваться в Буре; обнаруживать Нихили и использовать их для подслушивания; использовать Нихили для перемещения между Бурей и Землями Теней; передвигаться с помощью Вихрей; выуживать предметы из Бури (сам Спектр далеко не всегда может предсказать, что он получит в конечном счете); находить в Буре определенные предметы (подобные Артефактам); а также преображать Бурю и Лабиринт в соответствии со своими желаниями (что оказывается особенно полезным для подготовки Страданий).

Искажение (Contaminate): позволяет Спектру ощущать печать Забвения на живых существах; воспринимать Тень призрака и общаться с ней; определять Натуру призрака; усиливать Ангст Тени; пробуждать новые Шипы; и даже помогать Тени захватить власть над призраком.

Воровство (Larceny): позволяет Спектру определять степень присутствия Забвения в других существах; вытягивать Корпус из других призраков для того, чтобы восстановить свой собственный; пробуждать Темные Страсти в других существах; превращать чужую боль в Ангст; заживлять полученные раны; и переносить негативное воздействие Забвения с себя на других существ.

Теневики

Призраки, известные как Теневики, являются самыми пугающими представителями своего рода. Это ударные войска Забвения, существующие только ради уничтожения. Теневики представляют собой жалкие остатки призраков, которые оказались захвачены Вихрем или же пропали в Забвении. Беспощадное Забвение стирает все их благородные чувства и побуждения, оставляя лишь Темные Страсти, которые становятся главной движущей силой Теневиков в их новом существовании.

Теневиков нередко называют воплощением разрушительной энергии Забвения. Они существуют для того, чтобы сокрушать бастионы, сдерживающие Забвение, начиная стенами имперской Стигии, построенными из душевной стали, и заканчивая надеждами и убеждениями отдельно взятых призраков и Быстрых.

В силу того, что они лишены человеческих амбиций и побуждений, Теневики не могут иметь Оков, и потому они не способны долго находиться в Землях Теней или Землях Плоти, если, конечно же, кто-то не призовет их туда с помощью некромантии, или же не доставит каким-либо иным образом. Их пристанищем является Буря, и большая часть практически бесконечных просторов этого вечного шторма пользуется весьма дурной славой из-за обитающих там беспощадных орд Теневиков.

Пример среднестатистического Теневика

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные Атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 2, Внешность 2
Ментальные Атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 1, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 5, Уклонение 2, Запугивание 2
Навыки: Лидерство 3, Фехтование 3, Маскировка 3
Познания: Загадки 3
Арканои: Нет
Темные Арканои: Плетение Бури 3, Воровство 2, Коллективный Разум 2, Искажение 1
Силы Теневиков: От 1 до 3
Дополнения: Союзники 2, Контакты 1, Известность 2
Темные Страсти: 12 пунктов
Оковы: Нет
Сущность: Отчаяние 5
Постоянный Корпус: 15
Ангст: 10

Силы Теневиков

Все Теневики, как, впрочем, и некоторые другие Спектры, обладают уникальными ужасающими способностями, именуемыми Силами Теневиков. Все Теневики обладают как минимум одной подобной способностью, хотя некоторые из них могут иметь четыре или пять Сил.

Заключение – Для того, чтобы успешно применить эту способность, Теневику для начала потребуется провести успешный захват своей цели (смотрите раздел "Модификаторы драки" на странице 412). В течение следующего раунда, тело Теневика расплывается, полностью охватывая свою жертву, в силу чего освободить ее можно только посредством уничтожения самого Теневика. Плененный призрак обычно уносится в Бурю, навстречу неведомой, и от этого еще более ужасной судьбе. Для применения данной способности требуется затрата трех пунктов Ангста. Некоторые

Теневики используют эту способность для того, чтобы прятать в своих телах других Теневиков, в нужный момент вспарывая себе живот, чтобы выпустить своих товарищей.

Хамелеон-Паразит – С помощью этой способности, Теневик может прикрепиться к телу ничего не подозревающего призрака, сделав успешный бросок Ловкости + Маскировки (сложность равняется сумме Восприятия и Бдительности жертвы). Наличие источника света в непосредственной близости от Корпуса призрака способно обнаружить присутствие Теневика-паразита (бросок Восприятия + Чувствительности по сложности 8), но во всех остальных случаях его обнаружение не представляется возможным. До тех пор, пока Теневик ведет себя тихо, он может следовать за призраком повсюду, куда тот отправляется, включая даже Земли Теней. После этого Теневик может отсоединиться от него, нанося в процессе этого один уровень урона своему владельцу, и атаковать всех, кто окажется поблизости, на протяжении определенного времени, варьирующегося от одного до пяти раундов, по истечению которого Теневик проваливается в Бурю. Подобным образом, Теневик также может выступать в качестве шпиона Малфеан. Для применения этой способности требуется пять пунктов Ангста, плюс один пункт Ангста за каждый день, проведенный за пределами Бури.

Эктоплазматические Щупальца – Отращивая дополнительные конечности, состоящие из эктоплазмы, Теневик получает возможность атаковать дважды в раунда. Следует отметить, что Спектры, владеющие этой способностью, редко применяют оружие.

Преследование Страдающего – Теневик может последовать за Душой призрака, когда та проваливается через Бурю в Лабиринт. Оказавшись в Лабиринте, Теневик может попытаться похитить любое количество Воли или Пафоса, потраченное во время Страдания, и преобразовать его в Ангст с целью дальнейшего использования. Для этого Спектру необходимо произвести бросок Ловкости + Чувствительности по сложности 9. Каждый успех позволяет ему преобразовать один пункт Пафоса или Воли.

Зловонное Дыхание – Эта способность позволяет Теневику испускать ядовитые пары, природа которых подобна губительным ветрам Забвения, завывающим в глубинах Лабиринта. Жертвы, попадающие в облако подобных паров, теряют один пункт Корпуса за каждый пункт Ангста, который Теневик вкладывает в использование данной силы. В силу того, что Спектр, в сущности своей, выдыхает само Забвение, этому урону нельзя сопротивляться и его невозможно поглотить.

Умерщвление Сердца – Теневик может напрямую воздействовать на Страсти призрака, отравляя их холодом Забвения. После успешной атаки Теневик, который хочет использовать эту способность, делает противоположный бросок своего Ангста против Воли жертвы. Если Тени удается добиться успеха, то значение одной из Страстей жертвы уменьшается на один пункт. Для использования данной способности Теневику требуется потратить три пункта Ангста, но разумное применение ее в бою способно без труда ввергнуть противника в пучины Страдания.

Вытягивание Пафоса – В случае успешной атаки, Теневик может вытянуть из призрака один пункт Пафоса за каждый выброшенный успех. После этого пункты Пафоса преобразуются в пункты Ангста в соотношении один к одному. Теневики, обладающие этой способностью, нередко становятся зависимыми от постоянной подпитки Ангстом, который настолько переполняет их тела, что они раздуваются и становятся неповоротливыми. Ходят легенды о том, что некоторые Теневики вытягивали столько Пафоса из своих жертв, что их тела больше не могли вместить его, и попросту лопались.

Разрыв Паутины – Теневик может напрямую воздействовать на Оковы призрака. После проведения успешной атаки Теневик делает бросок Ангста против Воли своей жертвы. В случае успеха значение одних Оков призрака опускается на один пункт. Применение данной способности требует затраты пяти пунктов Ангста, но, как и в случае с Умерщвлением Сердца, Разрыв Паутины способен с легкостью ввергнуть призрака в Страдание.

Акульи Зубы Теневик способен наносить аггравированный урон своим укусом (количество кубиков урона равняется Силе + 2).

Выкачивание Эмоций – Теневик может напрямую воздействовать на Страсти призрака, превращая вытянутые пункты Страсти в Темные Страсти. Каждый пункт Страстей, вытянутый подобным образом, увеличивает доминирующую Темную Страсть Теневика (как, впрочем, и его Сущность) на единицу. Для успешного использования данной способности Теневик должен провести успешный захват своего противника во время сражения, после чего попытаться превозмочь Пафос жертвы с помощью своей Сущности в ходе противоположного броска.

Спектральный Крик – Теневик способен издать оглушительный крик, разносящийся по Буре и привлекающий к нему от одного до пяти Теневиков. Использование данной способности требует затраты пяти пунктов Ангста, вне зависимости от количества призванных Теневиков.

Стайное Нападение – Теневики обычно путешествуют стаями. С помощью этой способности все Теневики, принадлежащие к одной стае, могут объединить свои физические умения, чтобы нанести больший урон своим врагам. Потратив по одному пункту Ангста и Сущности, каждый Теневик, обладающий этой способностью и принимающий участие в одновременной атаке или попытке ошеломить противника, может временно использовать самое высокое значение Силы, Ловкости и Выносливости в стае как свое собственное.

Когти – Теневик способен наносить аггравированный урон с помощью своих заостренных когтей (количество кубиков урона равняется Силе + 1).

Пробуждение Бури – Потратив два пункта Ангста и один пункт Сущности, Теневик может передать окружающей его Буре частичку своего внутреннего бешенства. Это приводит к тому, что в Буре рождаются шторма, посреди Проходов хаотично возникают водовороты, и происходят многие другие неприятные вещи.

Сущность

Сущность представляет собой уникальную Черту Спектров. Сущность Спектра определяется самой сильной из его Темных Страстей. К примеру, в случае с Доппельгангером, самой сильной Темной Страстью которого является *Убить всех прислужников Иерархии* (Ненависть 5), в качестве Сущности будет выступать Ненависть, а ее стартовое значение будет равняться значению соответствующей Темной Страсти. Пункты Сущности используются для тех же целей, что и пункты Воли, и значение Сущности Спектра может как увеличиваться, так и уменьшаться в ходе игры. Стоит также отметить, что для применения своих Арканои Спектры используют не Пафос, а Ангст, который они получают благодаря своим Темным Страстям.

Юнцы

Призраки детей, которые полностью подчиняются воле своих Теней, становятся Юнцами. Среди Юнцов встречаются Теневики, Доппельгангеры и Умертвия, так как

уникальность этой категории Спектров заключается в том, что она единственная, представители которой могут принадлежать к различным кастам. Увеличение численности Юнцов в рядах Спектров совпало по времени с началом индустриальной революции, когда количество детей, превращавшихся в призраков, и, рано или поздно (хотя чаще рано) становившихся Спектрами, резко возросло.

Юнцы обожают обрекать на гибель в Забвении других детей, вне зависимости от того, живы они или мертвы. В конце концов, даже несчастья ценят хорошую компанию. Все Юнцы владеют Темным Арканосом Разрыв Савана, что позволяет им воздействовать на Земли Плоти с гораздо большей легкостью, чем большинству других Спектров.

Пример среднестатистического Юнца

Физические Атрибуты: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 1
Социальные Атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 3, Внешность 2
Ментальные Атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 4, Драка 1, Уклонение 5, Знание улиц 3
Навыки: Маскировка 5
Познания: Загадки 4, Расследование 3
Арканои: Воплощение 2, Песнопение 1, Гнев 1
Темные Арканои: Плетение Бури 1, Воровство 2, Разрыв Савана 3
Силы Теневиков: Нет
Дополнения: Союзники 2
Темные Страсти: 10 пунктов
Оковы: Различные; до 10 пунктов.
Сущность: Зависть 5
Постоянный Корпус: 10
Ангст: 10

Умертвия

Умертвиями называют Спектров, которые никогда не были призраками. Их смерть была настолько страшной или внезапной, что Забвение сразу же поглотило их. Умертвия чувствуют себя в Буре гораздо увереннее других Спектров, и особенно хорошо владеют Темным Арканосом Плетение Бури. В данный момент они весьма немногочисленны, в силу чего находятся в самом низу иерархической лестницы Спектров. Тем не менее, учитывая то, что их количество возрастает после каждого дорожного инцидента и серийного убийства, Умертвия постепенно набирают силу и начинают протестовать против пренебрежительного отношения к ним представителей других каст.

Пример среднестатистического Умертвия

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные Атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 2, Внешность 1
Ментальные Атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 2, Чувствительность 3, Драка 3, Эмпатия 2, Экспрессия 3
Навыки: Лидерство 4, Фехтование 3, Маскировка 2
Познания: Бюрократия 2, Политика 3

Арканои: Нет
Темные Арканои: Плетение Бури 5, Коллективный Разум 1
Силы Теневиков: Нет
Дополнения: Артефакт 1, Контакты 2
Темные Страсти: 8 пунктов
Оковы: Нет
Сущность: Гнев 5
Постоянный Корпус: 10
Ангст: 10

Дряхлые

Спектры, Корпус которых оказался настолько искаженным Забвением, что даже самые искусные мастера Ваяния не смогут скрыть это, становятся Дряхлыми, придворными и прислужниками Малфеан. Они испытывают извращенную гордость, превращая себя в самых отвратительных тварей, которых только могут себе вообразить. Для неподготовленного глаза Дряхлые представляют собой нечто настолько отвратительное, что по сравнению с ними меркнут чудовища, рожденные разумом Босха и Блэйка – уродливые, костлявые и гротескные кошмары.

В силу того, что они больше не могут маскироваться под Неупокоенных, Дряхлые становятся управляющими и генералами Спектров. Дряхлые толкуют грезы Малфеан, передавая приказы и послания боевым группам Теневиков. Когда они не разрабатывают очередной план, посвященный уничтожению призраков, Дряхлые строят заговоры друг против друга и противников своих господ, не гнушаясь при этом уничтожением своих собственных собратьев. Дряхлые могут стать прекрасными злодеями для хроники по **Призракам**, так как они достаточно могущественны для того, чтобы представлять реальную угрозу, но, в то же время, слаженный и хорошо подготовленный Круг вполне способен уничтожить одного из них.

Пример среднестатистического Дряхлого

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2
Социальные Атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 4, Внешность 0
Ментальные Атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 3, Эмпатия 3, Экспрессия 3, Хитрость 4
Навыки: Этикет 2, Лидерство 3
Познания: Бюрократия 3, Загадки 3, Политика 3
Арканои: Фантазм 1
Темные Арканои: Плетение Бури 1, Воровство 2, Коллективный Разум 4
Силы Теневиков: Нет
Дополнения: Ментор 5
Темные Страсти: 10 пунктов
Оковы: Различные; от 0 до 5 пунктов
Сущность: Эгоизм 5
Постоянный Корпус: 10
Ангст: 10

Малфеане

Чудовищные Нерожденные являются бессмертными богами-правителями общества Спектров. Для того чтобы описать этих огромных, раздувшихся тварей, порожденных ужасом, превосходящим саму смерть, в человеческом языке не найдется подходящих слов. Большую часть времени они проводят во сне, ненадолго пробуждаясь раз в несколько столетий. Некоторые из Малфеан представляют собой колонии Теневиков, обитающих в туннелях, проделанных в их разлагающейся плоти. Другие окружены услужливыми Дряхлыми и раболепными Доппельгангерами, стремящимися выполнить каждое из с трудом произнесенных ими слов. Говорят, что некоторые Малфеане являются Спектрами, которые пожирали себе подобных, увеличивая свои размеры и могущество с помощью этого сверхъестественного каннибализма, хотя, учитывая всепожирающий голод Забвения, кажется крайне сомнительным, что любому из Спектров удалось бы прожить достаточно долго, чтобы воспользоваться плодами подобной деятельности.

С помощью своих грез Малфеане направляют действия своих прислужников и управляют обществом Спектров, изредка поднимаясь из бездонных провалов, которые они выгрызли в изначальной тьме много тысячелетий назад. Малфеане редко покидают Лабиринт, и подобные события указывают на приближение некой ужасающей катастрофы. Ходят слухи, что где-то в темнейших пределах Лабиринта дремлют Малфеане, заснувшие еще до начала времен, по сравнению с которыми даже ужасающий Горул был не более чем незначительной угрозой. Если они когда-нибудь проснутся, то на Земли Теней обрушится Последний Вихрь, и в мире окончательно воцарится Забвение.

Мы рекомендуем вам держать Малфеан за занавесом вашей истории, избегая выведения их на передний план. Противник из числа Малфеан должен оставаться невидимым врагом, чьи дьявольские манипуляции и вездесущие угрозы представляют собой скрытый, но от этого не менее пугающий фактор, который, в то же время, не должен свестись к прямому противостоянию. Любая встреча с Малфеанами должна стать финалом опасной и долгой хроники, если, конечно же, вы вообще захотите устраивать нечто подобное.

Даже самый слабый из Малфеан обладает таким могуществом, что любые числовые показатели теряют свой смысл. Что же касается великих Малфеан, то их по праву можно назвать истинными богами мрака.

Баргесты

Пугающе верные своим хозяевам и ужасающе беспощадные ко всем остальным обитателям Подземного Мира, баргесты некогда были обычными призраками. Тем не менее, они подверглись лоботомии, после чего, с помощью Ваяния, были превращены в отдаленное подобие охотничьих псов, которым привили инстинкт выслеживать и уничтожать врагов Иерархии. Обычно баргесты работают в парах (чаще всего именуемых сворами), хотя, в некоторых случаях, связанных с охотой на особенно опасных Ренегатов, Легионеры использовали охотничьи стаи размером до дюжины этих беспощадных собак.

На голове каждого баргеста красуется намордник, представляющий собой низкокачественный Артефакт, гарантирующий его беспрекословную верность тому, кто держит в руках его поводок. Если намордник каким-то образом окажется снят, достаточно сложно предположить, на кого бросится пес, хотя стоит отметить, что у многих баргестов развивается абсолютно собачья верность своим хозяевам.

Большинство баргестов сохраняет лишь отдаленное подобие человеческого разума, больше напоминая обычных собак. Лидеры стай, тем не менее, отличаются несколько более значительным интеллектом.

Пример среднестатистического баргеста

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 5
Социальные Атрибуты: Харизма 0, Манипулирование 3 (исключительно с целью применения Запугивания), Внешность 1
Ментальные Атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 0, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 4, Драка 2, Уклонение 2, Запугивание 3
Навыки: Выслеживание 5
Арканои: Аргос 1, Песнопение 4
Страсти: *Служить* (Верность) 5
Оковы: 1 пункт
Воля: 5
Пафос: 5
Ангст: 7/5
Постоянный Корпус: 8
Снаряжение: Намордник, жевалка из душевной стали.

Обитатели Шторма

Печать смеха на лицах,
Никогда не видевших солнца.
Жизнь сильна даже здесь.
-Большая Страна, Порроман

Буря скрывает в себе множество существ, которые не принадлежат ни к числу призраков, ни к числу Спектров, но являются чем-то абсолютно иным. Они известны под многими именами, и представляют собой удивительное разнообразие обличий и размеров. Многие из недавно умерших призраков называют этих существ Плазмоидами, и даже пытаются каталогизировать их по типам и видам. В частности, они выделяют порождения Фантазии, которые очень сильно напоминают существ, обитающих в королевствах живых в Мире Плоти. Помимо этих существ, в Буре встречаются создания Делириума, которые очень напоминают порождений Фантазии, но выглядят гораздо уродливее, и, в некоторых случаях, могут представлять опасность для призраков. Известно также о порождениях Легенд, которые часто напоминают существ из древних мифов, включая драконов и единорогов давно минувших дней. И, наконец, Бурю населяют порождения Вирда, которых нередко называют кошмарами давно умерших богов или существ, сравнимых с ними по силе. Самые древние из существующих призраков называют эти загадочные сущности Вистимму. Хотя многие Предвестники и Убийцы Рока пытались составить каталог этих необычных существ, создается впечатление, что разнообразие их обличий воистину безгранично. Ниже приведено несколько примеров всего лишь наиболее распространенных Вистимму, но все, что только может представить себе человеческий разум (как, впрочем, и некоторые вещи, которые он не может представить) может встретиться странникам, осмелившимся вступить в кошмарные пределы Бури.

Более подробную информацию о Плазмоидах можно найти в книге ***Море Теней*** (Sea of Shadows).

Гончие Тиндела

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 6
Социальные Атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 0, Внешность 0
Ментальные Атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 2
Таланты: Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 2, Запугивание 4
Навыки: Выслеживание 5
Познания: Нет
Арканои: Аргос 5, Ваяние 3
Воля: 9
Ангст: 8
Постоянный Корпус: 10

Внешний вид: Гончие Тиндела представляют собой здоровенных зверей, отдаленно напоминающих гигантских черных псов. Тем не менее, у них есть некоторые отличия. У собак обычно всего одна пасть и одна пара глаз, тогда как некоторые из замеченных призраками Гончих Тиндела могли похвастаться десятью пастями и пятнадцатью глазами. Рост Гончих в холке может достигать пятнадцать футов, тогда как их тела покрыты чем-то, что на первый взгляд напоминает густой черный мех. При ближайшем рассмотрении, впрочем, становится понятно, что этот "мех" представляет собой плотное хитросплетение коротких, зазубренных крючков, которые прекрасно подходят для нанизывания всего, что оказывается слишком близко. Эти крючки способны удлиняться и растягиваться, в результате чего они обычно используются для того, чтобы подтягивать различные вещи поближе к многочисленным головам Гончих Тиндела.

Наиболее необычной особенностью Гончих является то, что каждая из них отличается от других Гончих своим внешним обликом, размером и количеством голов. Каждая голова Гончей является уникальной, хотя все они отдаленно напоминают собачьи, и каждая из них обладает массивной пастью, наполненной острыми клыками, и как минимум одним горящим зеленым глазом. Когда Гончие Тиндела издают вой, из их ноздрей вырываются длинные языки зеленого пламени, и, вдобавок ко всему, они оставляют следы из сажи.

История: Первое задокументированное столкновение с Гончими Тиндела связано с неприятным эпизодом конца Викторианской эпохи, в ходе которого одна из этих тварей выскочила из груди Генри Тиндела, одного из призраков, живущих в Некрополе Лондон, в Англии. В процессе "рождения" зверя Корпус Тиндела оказался полностью уничтожен, и немногие из уцелевших в ходе последующих событий, долгое время утверждали, что Гончая стала воплощением дурного нрава самого Тиндела. Многочисленные последующие встречи с Гончими опровергли это предположение, хотя случаи, когда одно из этих существ встречается в Землях Теней, до сих пор остаются сравнительно редки. Они предпочитают дальние пределы Бури, и некоторые из самых известных преисподних на Далеких Берегах используют Гончих Тиндела в качестве сторожевых псов.

Рекомендации по отыгрышу: Ешь, рычи, убивай!

Советы Рассказчику: Гончих Тиндела сложно назвать неразумными тварями, и, вдобавок ко всему, они очень быстро учатся. Хотя этих безумных зверей можно обмануть, они никогда не попадутся на одну и ту же уловку дважды. Охотясь стаями,

Гончие Тиндела выбирают жертву и преследуют ее до тех пор, пока не решат, что готовы напасть на нее. Даже прыжок в Бурю не всегда способен обезопасить преследуемого от этих тварей, так как они способны воспользоваться своими охотничьими инстинктами для того, чтобы последовать за своей жертвой по запаху (Восприятия + Выслеживание, сложность 7) даже в вечный шторм. Пламя, изрыгаемое Гончими Тиндела, обладает очень высокой температурой, и наносит два уровня аггравированного урона каждому призраку, который соприкасается с ним. Этот урон можно попробовать поглотить, но любой призрак, в Корпус которого вцепляются крючки Гончей, оказывается под постоянным воздействием пламени. Весь урон, который наносят клыки и когти Гончих, считается аггравированным. По мнению большинства призраков, лучшим алгоритмом действий при встрече с Гончими Тиндела является попытка убежать или же, если это не представляется возможным, схватить другого призрака и толкнуть его навстречу чудовищу, надеясь, что оно предпочтет другую жертву.

Элероны

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2
Социальные Атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 0, Внешность 0
Ментальные Атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 0, Сообразительность 1
Таланты: Драка 3, Уклонение 4
Навыки: Нет
Познания: Нет
Арканои: Аргос 3
Силы: Полет, Высасывание (смотрите ниже)
Страсти: Нет
Воля: 4
Ангст: 4
Постоянный Корпус: 5

Внешний вид: Элероны представляют собой не более чем сочетание рта-присоски и цепкого хвоста, соединенных с худым, рептилиеобразным телом, снабженным очень большими крыльями. Эти крылья в действительности гораздо больше напоминают паруса, с помощью которых Элероны ловят могучие ветра Бури вместо того, чтобы использовать непосредственно для полета. Стоит отметить, что Элероны способны менять цвет в соответствии с цветом неба, на фоне которого они планируют к своим жертвам.

История: До тех пор, пока призраки помнят себя, Элероны охотились на неосторожных путешественников в Буре. Редко покидая небо для чего-то, отличного от процесса насыщения, они научились охотиться у Проходов, где добыча попадалась чаще всего. Вцепившись в призрака своими длинными хвостами и присоскообразными ртами, эти существа в буквальном смысле слова высасывают Корпус своей жертвы, которая в результате этого неминуемо погружается в опустошительное Страдание. Во времена расцвета Стигии хорошо подготовленные отряды Легионеров со специальными Артефактами и сетями очищали Проходы от этих тварей, но в последние годы популяций Элеронов заметно возросла.

Рекомендации по отыгрышу: Это безумие голода! Есть, есть, есть!

Советы Рассказчику: У Элеронов отсутствует рациональное мышление. Они существуют только для того, чтобы есть. В силу этого, присутствие сразу нескольких подходящих объектов нападения способно сбить их с толку, но, как бы то ни было, они

будут яростно цепляться за первого призрака, к Корпусу которого им удастся присосаться, пока не будут уничтожены. Наполненные присосками пасти Элеронов предназначены для вытягивания Пафоса и Корпуса у призраков, но, невзирая на свой ненасытный аппетит, эти твари способны вытягивать только один пункт энергии (непосредственная категория может определяться в зависимости от более высокого значения или же по желанию Рассказчика) в течение каждых двух раундов. В случае с вытягиванием Корпуса призрак может попытаться поглотить наносимый ему урон.

Помимо этого, единственным оружием, доступным этим существам, является шип, которым заканчиваются их гибкие хвосты. Этот шип достаточно прочен для того, чтобы с легкостью проходить через Корпус призрака. Они также используют свои хвосты для того, чтобы захватывать и опутывать конечности жертв. Тем не менее, ходят слухи о том, что вдали от Проходов существуют гораздо более могущественные и внушительные разновидности Элеронов, способных поглотить половину Корпуса призрака в течение одного раунда.

Хотя Элеронов сложно назвать невидимыми, их незначительные размеры и скрытность позволяют им достаточно успешно избегать ненужного внимания. Все попытки заметить их осуществляются по девятой сложности, до тех пор, конечно же, пока они не нападут на кого-то.

Покровы

Физические Атрибуты: Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные Атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 0, Внешность 0
Ментальные Атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты: Атлетика 4, Драка 4, Уклонение 4
Навыки: Маскировка 4
Познания: Нет
Арканои: Аргос 4, Вселение 4, Гнев 5
Силы: Запутывание (смотрите ниже)
Оковы: Смотрите ниже.
Страсти: Нет
Воля: 7
Ангст: 6
Постоянный Корпус: 8

Внешний вид: С виду Покровы напоминают большие полотнища, состоящие из бледной, мускулообразной эктоплазмы. Эта субстанция покрыта толстым слоем вен и артерий, которые аритмично пульсируют.

История: Покровы принято считать призраками, которым не удалось избавиться от своих Оболочек, и которые, в конечном счете, сгинули в Буре. Тем не менее, не существует каких-либо доказательств, которые могли бы подтвердить или опровергнуть данное предположение, так как никому и никогда не удавалось стать свидетелем появления Покрова на свет. Единственным, что наверняка известно о них, является то, что эти "летающие мешки для трупов" периодически обрушиваются на своих жертв, окутывают их, а затем делают своими пленниками.

В силу того, что Покровы не являются такими активными хищниками, как, к примеру, Элероны, многие призраки считают их достаточно безвредными. Тем не менее, они способны оказать очень значительное воздействие на обитателей Подземного Мира. Чем дольше призрак находится внутри Покрова, тем больше вероятность того, что плененный Неупокоенный забудет что-то важное и связанное с

ключевыми аспектами его существования, включая Страсти, Оковы и Арканои. Еще одним распространенным убеждением является то, что Покровы способны использовать похищенные воспоминания для того, чтобы превращаться в призраков. Впрочем, не существует каких-либо доказательств, способных подтвердить или опровергнуть это предположение.

Рекомендации по отыгрышу: Если что-то двигается рядом с вами, вы должны поймать это. Вы даруете окружающим могильный покой. Это дар, от которого не стоит отказываться.

Советы Рассказчику: Покровы существуют исключительно для того, чтобы уничтожать воспоминания. За каждую ночь, проведенную внутри тела Покрова, призрак, находящийся в сознании, теряет воспоминания об одном годе жизни. Спустя определенное время, призрак может забыть все свои Страсти, как, впрочем, и местонахождение своих Страстей. Хотя его все еще будет тянуть к ним, призрак, воспоминания которого были поглощены Покровов, не будет понимать, с чем связаны эти порывы. Покровы нередко похищают эти Оковы, унося с собой чувство близости, испытываемое призраком по отношению к этим бесценным ниточкам, связывающим его с Землями Теней, и используя его в своих собственных целях.

Главная опасность, которую представляют Покровы, заключается в том, что они погружают своих пленников в Дрему. С помощью противоположного броска Воли, Покров может попытаться заставить свою жертву уснуть, и за каждый успех, полученный в результате этого броска, призрак должен будет пребывать в состоянии Дремы в течение целого дня. Любой призрак, который слишком долго находится в состоянии принудительной Дремы (в частности, если он пребывает в нем на протяжении количества дней, равного его Воле) теряет все свои воспоминания, и, в течение нескольких последующих недель, сам становится Покровом. Покровы также способны посещать Земли Теней в течение кратких периодов времени (в особенности это касается тех, кому удалось похитить Оковы других призраков).

Разрывающие Саван

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 5, Выносливость 2
Социальные Атрибуты: Харизма 0, Манипулирование 0, Внешность 0
Ментальные Атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 5
Навыки: Нет
Познания: Нет
Арканои: Аргос 3, Пандемониум 5
Силы: Атака Молнии (смотрите ниже)
Оковы: Нет
Страсти: Нет
Воля: 9
Ангст: 10
Постоянный Корпус: 9

Внешний вид: Практически никому еще не удавалось как следует рассмотреть Разрывающих Саван. Все, что удавалось увидеть большинству призраков, сводилось к расплывчатой полосе, проносящейся по небу. Немногочисленные Разрывающие Саван, которых все же удавалось уничтожить, также не слишком-то спешили раскрывать свои тайны, распадаясь на куски эктоплазмы, а затем испаряясь в течение нескольких минут. Тем не менее, существует несколько зарисовок, предположительно представляющих

собой точное изображение этих существ в полете. На одной из подобных зарисовок изображен набор длинных, костистых сочлений, формирующих некоторое подобие десяти пальцев, расходящихся в стороны от массивного, центрального диска. Плотные перепонки между пальцами формируют некоторое подобие паруса. Когда "пальцы" оказываются полностью вытянутыми, становится очевидным, что каждый из них заканчивается бритвенно-острым лезвием, а перепонки испещрены небольшими отверстиями и углублениями, призванными разбрызгивать единую кислотоподобную субстанцию. В закрытом виде Разрывающий Саван напоминает человеческий плод, удерживаемый костяными руками.

История: Разрывающие Саван впервые появились после последнего великого Вихря, не оставляя своими действиями каких-либо сомнений в том, что единственным их предназначением является разрушение. Они двигаются с головокружительной скоростью, стремясь уничтожить все, что попадается им на пути. Ходят слухи, что Разрывающие могут без особенного труда преодолевать сопротивление Стигийского металла. Многим призракам остается лишь радоваться тому факту, что Разрывающие Саван появляются только перед Вихрями, как будто бы они лишены возможности проникать в Земли Теней без сопровождения штормовых ветров, заносящих их туда. Целые стаи этих тварей были замечены возле Лабиринта, но никто из призраков (во всяком случае, тех, мог бы рассказать об этом) не встречал их там.

Рекомендации по отыгрышу: Если оно движется, то это цель.

Советы Рассказчику: Разрывающие Саван двигаются необычайно быстро, в силу чего их скорость может достигать 120 миль в час. Они с легкостью могут разворачиваться на 180 градусов, и производят отвратительный шум, в буквальном смысле разрывающий уши, передвигаясь с максимальной скоростью.

Кислотная дымка, производимая Разрывающими, испускает легкое мерцание, когда кто-то из этих существ начинает распространять ее в преддверии атаки. Это странное свечение, вместе с поразительной скоростью их атак, привело к тому, что некоторые призраки начали называть появления Разрывающих Саван "Атакой Молнии". Испаряющаяся дымка покрывает достаточно большую область, уменьшая способность гасить урон каждого призрака, к которому она прикасается, на два кубика, если, конечно же, ему не удастся сделать успешный бросок Выносливость (сложность 8). К счастью, воздействие различных кислотных облаков не является кумулятивным.

Кракен

Физические Атрибуты: Сила 10, Ловкость 4, Выносливость 10
Социальные Атрибуты: Харизма 5, Манипулирование 0, Внешность 0
Ментальные Атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 0, Сообразительность 0
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 5
Навыки: Нет
Познания: Нет
Арканои: Аргос 1
Силы: Нет
Оковы: Нет
Страсти: Нет
Воля: 10
Ангст: 10
Постоянный Корпус: 100

Внешний вид: Никто и никогда не видел всего Кракена. В рассказах выживших встречаются описания лишь отдельных частей его тела: исполинского сплетения щупалец или раздутого, мертвого глаза, вращающегося в гниющей глазнице. Истинные размеры Кракена настолько огромны, что большинство призраков попросту не может представить себе этого.

История: В Великой Библиотеке Стигии встречаются упоминания о том, что Кракен появлялся в Море Теней задолго до того, как Харон завершил создание Стигии. Этот исполин, предположительно, заточен в Буре, но, время от времени, он выбирается из клубящихся туманов в поисках жертв, способных насытить его неутолимый голод. Некоторые утверждают, что Кракен, в действительности, является воплощением самого Забвения, стремясь уничтожить все. Другие призраки считают, что это давно забытый бог, который стремится преодолеть полог Бури для того, чтобы пожрать всех, кто отверг его. Никому из тех, кто видел Кракена, не удавалось прожить достаточно долго для того, чтобы найти доказательства той или иной версии.

Рекомендации по отыгрышу: Хватай и круши. Вне зависимости от того, двигается оно или нет, хватай и круши.

Советы Рассказчику: В действительности, Кракена как такового не существует, и истории о нем являются не более, чем обычными выдумками. Тем не менее, нечто действительно живет там, в глубине, и время от времени оно поднимается к поверхности Моря Теней из того места, которое оно считает домом, уничтожая все, до чего только может дотянуться. Огромная масса щупалец и периодически упоминаемый исполинский мертвый глаз – вот единственные свидетельства появления этого существа в Подземном Мире, но даже Малфеане радуются тому, что этим все и ограничивается. Кракен вполне может быть бессмертен: даже его щупальца весьма трудно восприимчивы к урону. К счастью, ему никогда не удавалось вырваться из Бури дольше, чем на два раунда, после чего неведомая сила, управляющая им, неизбежно затягивала его обратно.

Плакальщики

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 5
Социальные Атрибуты: Харизма 5, Манипулирование 0, Внешность 0
Ментальные Атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 5, Уклонение 3, Запугивание 5
Навыки: Нет
Познания: Загадки 5, Расследование 4
Арканои: Аргос 3, Песнопение 4, Паутина 4
Силы: Сковывание (Смотрите ниже)
Оковы: 1 (Хотя это не совсем Оковы в традиционном понимании этого слова, каждого Плакальщика притягивает к определенному призраку или живому человеку)
Страсти: Нет
Воля: 10
Ангст: 10
Постоянный Корпус: 13

Внешний вид: Немногие из существ, живущих за пределами Бури, вселяют в сердца призраков страх, сравнимый с тем, который вызывают у них Плакальщики. Хотя эти шаркающие скопления протоплазмы сохраняют определенное сходство с Перевозчиками, Плакальщики не носят с собой оружия, если не считать цепей, которые свисают с их торсов. Тела Плакальщиков полностью затянуты в черное, но у

постороннего наблюдателя может создаться впечатление, что материал их одежд неторопливо перетекает по их телам, подчиняясь своей собственной воле. Из глубин их капюшонов раздаются душераздирающие крики скорби, вселяющие ужас в сердце любого призрака, который слышит их. Из-за ауры страха, которую они создают одним своим присутствием, эти зловещие фигуры могут позволить себе никуда не спешить, ибо их медленная поступь оказывает гораздо большее воздействие, чем можно было бы предположить.

История: Время от времени глубины Бури разверзаются, выбрасывая группу Плакальщиков в Земли Теней. Хотя их тела являются гуманоидными, практически ничто в них не напоминает о том, что когда-то они были людьми. Их затянутые черной тканью руки простираются перед их неповоротливыми телами, когда они шествуют по улицам городов Земель Теней, крича от боли и взывая ко всем, кто может их услышать. Во многом подобно легендарным Баньши, предупреждавшим о грядущей гибели своим криком, Плакальщики сообщают всем о том, что кому-то суждено отправиться с ними прежде, чем закончится ночь. Вне зависимости от их количества, которое может варьироваться от пяти до двадцати, Плакальщики неустанно рыщут в поисках того, кого они должны забрать с собой, не останавливаясь для того, чтобы сокрушить любого, кто попытается встать у них на пути. Когда Плакальщики наконец-то обнаруживают свою жертву, цепи, свисающие с их запястий, приходят в движение, и обвиваются вокруг несчастного призрака. Как только тот оказывается надежно скован, Плакальщики исчезают в ближайшем Ничто, вновь покидая Земли Теней.

Возможно, самая серьезная угроза со стороны Плакальщиков заключается в том, что каждый, к кому они прикасаются, оказывается обречен. Вне зависимости от того, при каких обстоятельствах Призрак прикасается к одному из Плакальщиков, эти завывающие кошмары рано или поздно придут за ним. Более того, некоторые призраки утверждают, что их любимые в Мире Живых также становились жертвами этих гремящих цепями чудовищ. Ренегат Алан Вайт из Тинека, штат Нью-Джерси, сумел на некоторое время прославиться, рассказывая историю о том, как однажды ночью он проснулся, увидев, как Плакальщики окружают его спящую жену. Хотя он отчетливо видел их, он не мог прикоснуться к ним, и потому мог лишь беспомощно наблюдать за тем, как один из них положил руку на лоб его жены. Жена Алана умерла во сне. Коронер пришел к выводу, что ее смерть наступила вследствие естественных причин, но Алану было известно, как все произошло на самом деле. Алан продолжил рассказывать эту историю даже после смерти, во всяком случае, до тех пор, пока за ним не пришли Плакальщики.

Рекомендации по отыгрышу: На самом деле, это трагедия. Бесконечный поиск того, единственного, кто сумеет освободить вас, практически всегда оказывается безуспешным. Тем не менее, в один прекрасный день, возможно, вы сумеете избавиться от своих цепей. До тех пор вам придется терпеть ужасающую боль, ежеминутно умирая, но в то же время не имея возможности окончательно умереть. Найдите вашу жертву, того, чья сущность сама взывает к вам, и привяжите его к себе. После этого вы сможете уйти, вернувшись обратно в великую тьму, и обретя на недолгое мгновение мир.

Советы Рассказчику: Плакальщики навечно обречены искать того, кто сумеет освободить их. Тем не менее, они даже не представляют себе, кто это может быть. У них нет лидеров или начальников: все они просто знают, кого они обязаны преследовать, и куда им нужно отправиться для того, чтобы поймать его. В сути своей, Плакальщики ищут жертв в порядке старшинства: сначала, все Плакальщики следуют за самым старшим из них, пока тот не найдет свою жертву. Затем, приходит через следующего по старшинству и так далее.

Плакальщики могут стать хорошим началом долгой истории, посвященной спасению друга, или же они могут попросту позволить избавиться от одного из персонажей Рассказчика, который порядком всем надоел. Если вы решаете использовать Плакальщиков против игрового персонажа, вам стоит продумать возможные способы его освобождения, как, впрочем, и то, каким образом игроки смогут освободить эту отдельно взятую группу Плакальщиков от их бесконечной пытки.

Цепи и плащи Плакальщиков безукоризненно реагируют на происходящее вокруг, в силу чего мимо них практически невозможно прокрасться, не говоря уже о том, чтобы укрыться от их назойливого внимания. Эти цепи крепче Стигийской стали, и они способны двигаться сами по себе, атакуя каждого, кто навлечет на себя гнев их хозяина. Количество кубиков на атаку у цепей равняется количеству кубиков самих Плакальщиков, и предполагается, что Сила каждой из них соответствует 10 точкам.

Порождения Ночи

Проклятые порождения ночи.
Они никогда не учатся на своих ошибках.
-Мистер Гидеон, Ворон

Неупокоенные Мертвецы делят Мир Тьмы с многими другими сверхъестественными существами. Большая их часть игнорирует призрачную деятельность, разворачивающуюся у них прямо под носом, или же не подозревает о ней. Другие, более осведомленные, или же более осторожные, обладают хотя бы отрывочными знаниями о Подземном Мире и его обитателях, как, впрочем, и желанием использовать эти знания. Некоторые из этих существ дружественны, другие – враждебны, но, как бы то ни было, все они достаточно опасны для того, чтобы призраки уделяли им соответствующее внимание.

Вампиры

Лощеные и стильные хищники, которыми являются вампиры, похожи на призраков тем, что они также являются мертвецами, которые не захотели покоиться в своих могилах. Тем не менее, вампиры принимают весьма активное участие в делах Мира Живых, манипулируя ходом истории на протяжении многих столетий в соответствии с основными принципами войны их прародителей за превосходство, которая именуется Джихадом. Молодые вампиры обычно не подозревают об этих великих кукловодах, скрывающихся за сценой, и бродят по улицам, охотясь за кровью и другими удовольствиями; в то же время, старые вампиры считают достойной добычей для себя целые корпорации, города или даже нации.

Довольно многие вампиры способны так или иначе определить присутствие призраков, ориентируясь на их неживые ауры. При этом вампир должен специально сконцентрироваться на поисках призрака, но после того, как он заметит Неупокоенного, ему будет гораздо сложнее упустить его. Представители некоторых “кланов” и “линий крови” обладают возможностью воздействовать на призраков, как, впрочем, и познаниями об обитателях Подземного Мира, которые превосходят познания других вампиров. Например, колдуны клана Тремере владеют тауматургическими ритуалами, способными отогнать даже Неупокоенных Мертвых, а

венецианским вампирам клана Джованни и уродливым Самеди доступно искусство некромантии.

Мифы о вампирах создавались на протяжении многих лет, и в них в равной степени смешались правда и откровенная выдумка. Вампиры боятся солнечного света, огня и кола в сердце, однако лишь на немногих из них воздействует чеснок или текущая вода, тогда как кол парализует их, но не убивает. Святые символы, принадлежащие к любой религии, не действуют на так называемых Сородичей, если, конечно же, тот, кто их использует, не обладает Истинной Верой.

В зависимости от того, как часто и кем (или чем) питается вампир, он может использовать различные сверхъестественные способности. Когда у него достаточно крови для использования своих способностей, он может двигаться быстрее обычных смертных, призывать животных и управлять ими, читать мысли, и использовать все остальные легендарные возможности, представленные в литературе, мифологии и фильмах о вампирах.

У каждого вампира есть особая характеристика, именуемая Запасом Крови, и функционирующая подобно Пафосу. Вампиры могут восстанавливать Запас Крови, питаясь животными, людьми или даже другими вампирами, и они могут использовать кровь для того, чтобы исцелять полученные раны или увеличивать свои Физические Атрибуты.

Арканои: Вампиры обладают особыми способностями, именуемыми Дисциплинами, которые похожи на Арканои, но не идентичны им. Арканои, указанные в последующих примерах, являются наиболее схожими с вампирскими Дисциплинами. Например, вампир, который владеет Кукловодством, в действительности не может использовать Оседлание, но, невзирая на это, способен контролировать чужой разум. Если вы хотите более точно отобразить вампирские Дисциплины, вам стоит обратиться к полному их описанию, представленному в базовой книге ***Вампиры: Маскарад*** (Vampire: The Masquerade) и других книгах этой линейки. В частности, информация о Джованни и Некромантии представлена в ***Руководстве Игрока по Вампирам*** (Vampire Players' Guide) и второй части Хроник Джованни, которая называется ***Кровь и Огонь*** (Giovanni Chronicles 2: Blood and Fire).

Неонаты: Лишь недавно переродившееся в качестве Сородичей, Неонаты прожили не более столетия своей немертвой жизни. Нередко обладающие бунтарским характером, эти вампиры часто забредают в Некрополи, и их беспорядочные сеансы кормления время от времени приводят к конфликтам с Неупокоенными.

Создание персонажа: Атрибуты 7/5/3, Способности 13/9/5, Дополнения 7, Воля 7, Арканои 4, Запас Крови 10.

Предполагаемые Атрибуты: Как минимум по две точки в каждом Атрибуте.

Предполагаемые Способности: Бдительность 2, Атлетика 1, Драка 2, Уклонение 1, Вождение 2, Этикет 1, Экспрессия 1, Запугивание 2, Фехтование 1, Маскировка 2, Знание улиц 1, Хитрость 3.

Предполагаемые Арканои: Кукловодство 2, Песнопение 2, Аргос 1.

Снаряжение: Черная кожаная куртка, темные очки, 22-дюймовый пистолет, небольшое убежище в подвале.

Старейшины: Будучи более опытными и могущественными, чем Неонаты, Старейшины существуют уже три или более столетий (вампиров, которые по возрасту находятся между Старейшинами и Неонатами, называют Служителями), в силу чего некоторым из них уже больше тысячи лет. Большая часть этих вампиров управляет собственными городами, или же, по крайней мере, пользуется значительным влиянием как на себе подобных, так и на общество смертных. Нижеприведенные Черты

принадлежат типичному американскому Старейшине; у Старейшины из Европы они будут несколько выше.

Создание персонажа: Атрибуты 10/7/5, Способности 21/13/9, Дополнения 12, Воля 10, Арканои 10, Запас Крови 20.

Предполагаемые Атрибуты: Как минимум по три точки в каждом Атрибуте.

Предполагаемые Способности: Бдительность 4, Атлетика 1, Драка 2, Уклонение 3, Этикет 4, Экспрессия 2, Запугивание 5, Фехтование 3, Оккультизм 2, Маскировка 3, Знание улиц 1, Хитрость 4.

Предполагаемые Арканои: Кукловодство 4, Песнопение 4, Гнев 3, Пандемониум 3, Аргос 1.

Снаряжение: Дорогая старинная одежда, меч-трость, сопровождение из гулей-слуг, роллс-ройс “Серебряный Призрак” с шофером.

Тремере

Будучи сообществом волшебников, которые стали вампирами благодаря темной магии, Тремере являются мастерами вампирской Дисциплины Тауматургия. Большая их часть также обладает Дисциплиной Прорицание, которая позволяет им воспринимать присутствие призраков. Большинство (если не все) члены этого клана знают о существовании Неупокоенных, и способны при желании принять все необходимые меры для защиты своих жилищ от возможной угрозы со стороны призраков. Старейшинам этого клана известен ритуал, именуемый "Защитой от Духов", который способен воздвигнуть могучий барьер для защиты от Неупокоенных.

Создание персонажа: Атрибуты 10/5/3, Способности 17/9/5, Дополнения 11, Воля 9, Арканои 7, Запас Крови 12.

Предполагаемые Атрибуты: Как минимум четыре точки в Ментальных Атрибутах, тогда как другие Атрибуты куда менее важны для представителей этого клана

Предполагаемые Способности: Тремере должны быть хорошими специалистами в таких областях как Оккультизм и Загадки, и у них обычно есть специализированные Познания, связанные с магией, призраками и другими сверхъестественными существами. Что касается всего остального, то приведенный выше пример может стать неплохой основой для создания персонажа-Тремере.

Предполагаемые Арканои: Гнев 4, Кукловодство 3, Пандемониум 3, Песнопение 2, Аргос 1, Паутина 1.

Снаряжение: Дискета-гримуар, ноутбук, консервативный деловой костюм, золотая кредитная карта.

Джованни

Не слишком многочисленные, но при этом очень тесно связанные друг с другом, Джованни являются превосходными некромантами. Лишь члены их смертной семьи получают Становление, и Джованни гордо и фанатично защищают свое наследие. Джованни, которые не получили Становления, все еще довольно часто допускаются к тайнам семьи и обычно служат ей в качестве гулей (смотрите ниже).

Международная коммерция и Дисциплина Некромантия – вот две сферы, в которых Джованни добились поразительных результатов. Вампиры и мудрецы этого клана собирали (или уточняли) информацию о призраках на протяжении многих веков, и никто другой из Сородичей не знает о Неупокоенных столько же, сколько они. В силу

этого, вампир клана Джованни может стать могущественными союзником призрака – или же смертельно опасным врагом.

Создание персонажа: Атрибуты 10/5/3, Способности 17/9/5, Дополнения 7, Воля 7, Арканои 5, Запас Крови 12.

Предполагаемые Атрибуты: Как минимум четыре точки в Ментальных Атрибутах, тогда как вторыми по значимости для них являются Социальные Атрибуты. С другой стороны, у представителей этого клана очень редко встречаются Атрибуты, равные 1, так как Джованни ценят всесторонне развитых индивидуумов.

Предполагаемые Способности: Бдительность 3, Атлетика 1, Драка 2, Бюрократия 2, Уклонение 1, Этикет 3, Экспрессия 1, Запугивание 3, Фехтование 1, Оккультизм 4, Политика 1, Маскировка 2, Знание улиц 1, Хитрость 3.

Предполагаемые Арканои: Кукловодство 3, Песнопение 2, Аргос 1, Паутина 1.

Снаряжение: Шелковый костюм итальянского образца, элегантный пистолет, часы Ролекс, мобильный телефон.

Самеди

Избранные из числа гробовщиков, гробокопателей и других любителей иметь дело с мертвыми, Самеди являются одними из самых отвратительных вампиров на планете. Богатые и параноидальные Сородичи нередко нанимают Самеди в качестве телохранителей, и они владеют как Некромантией, так и своей собственной Дисциплиной Танатозис (которая связана с разложением и другими проявлениями Забвения). Несмотря на свою чудовищную внешность, Самеди обычно добродушны, однако они поддерживают гораздо меньше формальных отношений с призраками, чем Джованни. Самеди гораздо чаще предпочитают общаться с призраками, а не сковывать их, хотя из этого правила существует несколько достаточно неприятных исключений.

Создание персонажа: Атрибуты 10/5/3, Способности 21/9/5, Дополнения 4, Воля 9, Арканои 6, Запас Крови 10.

Предполагаемые Атрибуты: Значение Ментальных Атрибутов Самеди обычно равняется 3 или выше. В то же время, Внешность всех Самеди равна нулю.

Предполагаемые Способности: Бдительность 4, Атлетика 1, Драка 3, Уклонение 1, Вождение 1, Этикет 1, Экспрессия 1, Запугивание 4, Ближний бой 2, Оккультизм 4, Маскировка 3, Знание улиц 3, Хитрость 3.

Предполагаемые Арканои: Гнев 3, Кукловодство 3, Аргос 1, Паутина 1.

Снаряжение: Шляпа, ржавый лом, емкость с дезинфицирующим средством, золотые карманные часы, неожиданно большой счет в банке.

Некромантия

Будучи Дисциплиной гротескных Самеди и утонченных Джованни, Некромантия представляет собой главный инструмент вампиров в области взаимодействия с Неупокоенными. Данная Дисциплина позволяет добиваться следующих результатов:

Уровень	**Эффект**
1	Позволяет увидеть то, что труп видел перед смертью.
2	Позволяет некроманту призвать призрака.
3	Заставляет призрака повиноваться приказам некроманта.
4	Привязывает призрака к определенному месту в Землях Теней.

5	Временно превращает смертного в призрака, тогда как его тело становится Оковами.
6	Оживляет труп путем вселения в него Трутня.
7	Позволяет вампиру физически ударить призрака и нанести ему обычный урон.
8	Позволяет производить обмен душами между телами.
9	Временно вселяет призрака в недавно умершее тело, позволяя ему управлять им.
10	Позволяет заключать сделку со смертным, в ходе которой тот обязуется служить некроманту после смерти в обмен на услугу с его стороны.

Все Джованни и большинство Самеди обладают по меньшей мере первым уровнем Дисциплины Некромантии.

Гули

Застывшие на полпути между жизнью и немертвым существованием, гули являются смертными существами – хотя уже и не совсем людьми – которые попробовали вампирской крови, не лишившись предварительно всей своей. Постоянное употребление крови Сородичей позволяет гулям не стареть, а также изучать определенные вампирские Дисциплины. Однако когда жизненный срок гуля подходит к концу, он начинает постоянно нуждаться в присутствии вампирской крови в организме, так как, в противном случае, он очень быстро достигнет своего истинного возраста, и, с немалой долей вероятности, рассыплется в прах.

Предполагаемые Характеристики: Гули все еще остаются смертными, поэтому их характеристики похожи на характеристики обычных людей (или собак, кошек, многоножек и всех остальных существ, которых вампиру захочется сделать своими слугами). У гулей обычно есть несколько дополнительных точек в Физических Атрибутах, а некоторые старые гули могут даже владеть одной или двумя точками соответствующих Арканои.

Оборотни

Он носит презрение так небрежно,
Будто бы это еще одна
Потертая человеческая шкура,
И он считает, что искушение
Убивает любовь.
-Утесы Дунина, Звериная песня (Мэри, моя Мэри)

В Мире Тьмы у лесов и других диких мест есть защитники, которые гораздо смертоноснее веселого медведя в рейнджерской шляпе из мультфильма. Ведущие бесконечную войну против тех, кто оскверняет живую природу, Гару (как именуют себя оборотни) относятся к своим врагам без жалости и сострадания. Вынужденные одновременно следить за царством духов и неумолимым наступлением человечества на немногочисленные островки дикой природы, Гару обречены вечно существовать между двумя мирами, отчаянно стараясь защитить каждый из них.

Хотя они являются далеко не единственным народом оборотней, живущим на Земле, Гару несомненно можно назвать самыми многочисленными. Они оберегают свои устные традиции и историю, которая началась за много тысяч лет до появления первых человеческих записей. Выступая в качестве защитников Гайи, Матери Земли, Гару карают тех, кто осмеливается посягнуть на нее. Проникая в города и оберегая последние леса на Земле, оборотни повсюду замечают губительное влияние существа, именуемого Вирмом, великого духа разрушения, стоящего за каждой попыткой осквернить и ослабить Гайю. Гару утверждают, что способны ощутить "клеймо", которое их великий враг оставляет на других живых существах, и используют порчу Вирма в качестве оправдания актов ужасающей жестокости в отношении тех, кто противостоит им.

Современные Гару делятся на тринадцать племен, борющихся с Вирмом. Четырнадцатое племя, Танцоры Черной Спирали, состоит из Гару, которые поддались порче, и теперь служат заклятому врагу Гайи. Как и следовало ожидать, каждое племя обладает своей собственной культурой и целями, отличными от других племен. К примеру, племя Красных Когтей состоит исключительно из Гару, рожденных волками, а не людьми, тогда как племя Фианна объединяет общее кельтское наследие. Два племени, связанных с коренными обитателями Американского континента (третье из этих племен, Кроатан, было уничтожено 400 лет назад), до сих пор помнят о том, что европейцы украли их прежние владения. Склонные к технофетишизму Идущие-по-Стеклу ведут войну с Вирмом в коридорах и офисах корпоративных зданий, тогда как немытые Грызущие Кость выискивают полезную информацию среди мусорных куч.

Способности: Все Гару могут принимать самые различные обличья, например: человеческое (именуемое обличьем Хомида), человека-волка из фильма ужасов (именуемое Криносом), и волчье (которое принято называть обликом Люпуса). Хотя Гару всегда внушают страх, наиболее опасными противниками они становятся в облике Криноса. В этом обличье их рост может достигать девяти футов, не говоря уже о том, что Гару обретает невообразимую силу и выносливость.

Гару способны практически мгновенно исцелять нанесенные им ранения, если, конечно же, они не были нанесены серебряным оружием. Несмотря на то, что Гару могут поглощать большинство разновидностей аггравированного урона (хотя даже у Гару подобные раны заживают достаточно долго), они бессильны против оружия из серебра.

Гару умело используют свои уникальные способности, именуемые Дарами, приобретая их с помощью духов природы (некоторые из них выступают в качестве тотемов 13 племен). Непосредственный характер Даров может варьироваться от приготовления съедобного блюда из несъедобных ингредиентов до совершения невообразимых подвигов в бою. Шаманы оборотней также способны вселять духов в предметы, создавая вещи, напоминающие по своему действию Артефакты, которые оборотни называют фетишами.

Благодаря их тесной связи с королевством духов, Гару способны совершать так называемый "шаг в сторону", проникая в Умбру или мир духов. В силу того, что призраки обитают в месте, которое Гару называют Темной или Нижней Умброй, и куда им очень сложно попасть, оборотни довольно редко встречаются с призраками на их территории. Важным исключением из этого правила является Племя, известное как Безмолвные Странники. Это Гару, чье знакомство со смертью уходит своими корнями в древние дни Египта и Мероэ. Будучи неустанными скитальцами и посредниками в общении с духами, Странники владеют тайным знанием, позволяющим им проникать в Подземный Мир и взаимодействовать с его обитателями, даже учитывая то, что лишь самые отважные Гару осмеливаются совершать столь опасные путешествия. Кроме

того, многие шаманы, принадлежащие к другим Племенам, обладают Дарами и знают Ритуалы, которые позволяют им воздействовать на призраков, или даже подчинять их. Более подробно способности Гару описаны в книгах линейки ***Оборотни: Апокалипсис*** (Werewolf: The Apocalypse).

Приведенные ниже характеристики соответствуют характеристикам Безмолвного Странника, способного проникнуть в Земли Теней. Стоит отметить, что любой оборотень, который достигает Подземного Мира, считается чем-то выдающимся даже по меркам своего героического рода.

Создание персонажа: Атрибуты 11/7/5, Способности 21/13/9, Дополнения 7, Воля 7.

Предполагаемые Атрибуты: По три точки в каждом Атрибуте.

Предполагаемые Способности: Бдительность 4, Атлетика 2, Чувствительность 2, Драка 3, Уклонение 2, Запугивание 2, Этикет 2, Медитация 2, Фехтование 3, Маскировка 3, Загадки 4, Расследование 1, Медицина 2, Оккультизм 3.

Особые правила: Оборотни могут с легкостью превращаться из волка в человека, и из человека в волка. Тем не менее, они также могут принимать обличье девятифутового человека-волка, именуемое Криносом. В облике Криноса оборотень прибавляет три точки ко всем Физическим Атрибутам, его когти и зубы могут наносить аггравированный урон, он регенерирует один уровень Здоровья в раунд (за исключением урона, нанесенного серебром, огнем, магией, или же зубами или когтями сверхъестественного существа) и получает иммунитет к отрицательным модификаторам за полученные ранения. Люди, которые становятся свидетелями появления одного из этих девятифутовых чудовищ, обычно ударяются в паническое бегство. Это воздействие именуется Делириумом, и во многом напоминает Мглу.

Безмолвные Странники в обличье Криноса очень напоминают изображения древнеегипетского бога Анубиса; представители этого племени нередко обладают сверхъестественными дарами, позволяющими им быстро и безопасно добираться до мест, которых вряд ли сможет достичь большинство смертных.

Забвение и Вирм

Специалисты по оккультным наукам нередко путают Вирма и Забвение. Предположительно, обе сущности представляют собой могущественные силы, и, в определенной степени, воплощают в себе разрушение, но это единственное, что их объединяет. Вирм служит активному разрушению и развращению, стремясь сокрушить все, что существует на свете. Он не собирается дожидаться того, когда все распадется само; Вирм стремится увлечь все в бездну собственными силами.

В свою очередь, Забвение представляет собой неспешное и пассивное разрушение. Когда сущее стареет и становится слабым, подчиняясь неизменным законам природы, тогда и только тогда Забвение забирает его. Даже Спектры в буквальном смысле этого слова отдают себя Забвению, а не становятся его жертвами.

В конце всего, когда Вирм сокрушит все, что существует на свете, ему останется уничтожить единственное, что еще остается: себя. Сделав это, он фактически примет свое поражение перед всепоглощающей мощью Забвения.

Некоторые теоретики утверждают, что Вирм и Забвение находятся в равновесии, образуя нечто вроде Инь и Янь разрушения, и что, по мере растущей мощи Вирма, Забвение также должно усилиться, чтобы поддерживать этот извечный баланс. Тем не менее, у этого предположения есть очень мало

доказательств (если, конечно же, они вообще существуют), и представляется очень сомнительным, чтобы их количество когда-либо увеличилось.

Маги

Нам и так едва хватает магии, и ты знаешь это.
Зачем тратить ее на такого жалкого, маленького панка?
-Клив Баркер, Вор Вечности

Реальность Мира Тьмы не является статичной. Определенные смертные, принадлежащие к числу Пробужденных людей, известных под именем магов, способны изменять саму материю реальности, делая это как незаметным, так и весьма грандиозным образом. То, как каждый из этих чудотворцев воспринимает призраков, напрямую зависит от каждого отдельно взятого призрака и отдельно взятого мага. Тем не менее, учитывая общее количество магов, способных преодолеть Саван с помощью своих удивительных способностей, призракам рекомендуется проявлять максимальную любезность при общении с Пробужденными.

Сообщество магов Мира Тьмы разделено на четыре фракции, каждая из которых сражается или старается поддерживать союзные отношения с другими объединениями как на Земле, так и в недоступных человеческому разуму пространствах. На кону их конфликта, именуемого Войной Восхождения, стоит не что иное, как духовная Воплощенная Судьба всей человеческой расы. Хотя никому и никогда не удавалось в полной мере выразить идею Восхождения, каждая из четырех фракций обладает достаточно четкими представлениями о том, каким именно ей хочется видеть будущее мира и его обитателей.

За исключением магов, именуемых Мародерами (которые в абсолютном своем большинстве являются сумасшедшими), основная масса заклинателей предпочитает использовать свои силы как можно более скрытно. Результаты общения призраков с представителями Традиции Эвтанатос указывают на существование чего-то, именуемого Парадоксом, что в лучшем случае можно охарактеризовать как статичную реальность мироздания, стремящегося при любых обстоятельствах принять свою первоначальную форму. Большинство магов страшится Парадокса, и стремится избежать его рефлекторной отдачи посредством максимальной осторожности при использовании своей магии, действие которой в идеале должно выглядеть как обычное стечение обстоятельств. Открытое или "вульгарное" волшебство рискует навлечь на неосторожного мага гнев Парадокса, что нередко имеет очень неприятные и далеко идущие последствия.

Способности: Широкий спектр доступных магам возможностей позволяет им добиваться практически любых результатов. Вместо того чтобы пытаться подогнать столь разнообразные силы под описание существующих способностей, гораздо легче просто предположить, что маги могут добиться любого желаемого эффекта, лежащего в области доступного им волшебства. Придавая различным попыткам добиться того или иного результата сложность от 5 до 8, Рассказчик может определять степень успешности соответствующего волшебства посредством количества выброшенных успехов. Провалы или даже обычные неудачи могут приводить к получению Парадокса.

Большинство разновидностей магии не наносит аггравированного урона. Исключением являются магия огня, магия электричества и магия чистой энергии (также именуемая Первоосновами), которые наносят аггравированный урон в случае

наличия трех или более успехов (два уровня урона за каждый успех после первых двух успехов). При определении количества урона, нанесенного их атаками, маги бросают от двух до шести кубиков, соответствующих силе отдельно взятого волшебника.

Данная система позволит вам максимально быстро интегрировать магов в хронику по **Призракам**. Более подробная информация о магах, как, впрочем, и полное описание системы магии, которую они используют, представлено в книге ***Маги: Восхождение*** (Mage: The Ascension). Подробное описание того, как каждая из различных Сфер магии воздействует на призраков, представлено в Девятой Главе данной книги.

Эвтанатос

Принадлежащие к числу Традиций, Эвтанатосы являются магами смерти и приверженцами учения о реинкарнации. Главной задачей этой Традиции считается препровождение страдающих или же тех, чье существование представляется пагубным с кармической точки зрения, к следующему пункту назначения на Великом Колесе Бытия. Представители Традиции Эвтанатос используют для описания своей работы эвфемизм "Добрая Смерть"; другие маги, к сожалению, предпочитают называть это просто убийством. Тем не менее, Эвтанатосы, в большинстве своем, не утруждают себя предоставлением объяснений своих действий другим людям.

Большинство Эвтанатосов совершает как минимум одно путешествие в Земли Теней, происходящее во время их инициации. Для основной массы представителей данной Традиции одного посещения этого места оказывается вполне достаточно. Тем не менее, некоторые из них продолжают возвращаться сюда. К сожалению, маги Традиции Эвтанатос специализируются на магии Энтропии, и любое применение данной специализации (или Сферы, как называют ее маги) оказывает достаточно любопытное воздействие на Земли Теней, где Энтропия принимает форму Забвения.

Создание персонажа: Атрибуты 9/6/4, Способности 20/8/5, Дополнения 10, Воля 8, количество кубиков для магических бросков 5.

Предполагаемые Атрибуты: Как минимум по три точки в Физических Атрибутах, по две в Социальных и по четыре в Ментальных.

Предполагаемые Способности: Бдительность 1, Чувствительность 3, Драка 1, Уклонение 1, Эмпатия 2, Загадки 2, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 2, Медитация 1, Оккультизм 3, Маскировка 2, Знание улиц 1.

Предполагаемая магия: Энтропия (магия уничтожения и разложения), Жизнь (магия жизни и живых существ), Дух (позволяет взаимодействовать с Неупокоенными).

Снаряжение: Удобная черная одежда, диктофон, ритуальные принадлежности, многочисленные и незаметные предметы вооружения.

Говорящие-с-Грезами

Также принадлежащие к числу Традиций, Говорящие-с-Грезами отличаются более шаманским подходом к призракам и другим духам. Происходящие из различных уголков мира, Говорящие-с-Грезами воспринимают мир духов практически так же, как Гару. В результате этого, невзирая на периодическое взаимодействие с призраками, Говорящие-с-Грезами редко пытаются уничтожить их или же подчинить своей воле. Эти мастера Сферы Духа время от времени посещают Подземный Мир, но им не слишком-то импонирует продолжительное пребывание в месте, где все духи являются душами умерших.

В то же время, было бы весьма ошибочно считать Говорящих-с-Грезами собранием добрых и безобидных болванов. Большинство представителей этой Традиции принадлежит к сообществам, которые оказались изгнаны со своих родовых земель или даже порабощены в результате безжалостной европейской экспансии и колонизации, нередко поддерживаемой другими Традициями или Технократией. В результате этого, Говорящие-с-Грезами далеко не всегда представляют собой образчики миролюбия и смирения. Вопрос только в том, против кого они решат обратить свой гнев в той или иной ситуации.

Создание персонажа: Атрибуты 9/6/4, Способности 20/8/5, Дополнения 10, Воля 8, количество кубиков для магических бросков 5.

Предполагаемые Атрибуты: Как минимум по три точки в каждом Атрибуте.

Предполагаемые Способности: Бдительность 2, Чувствительность 4, Драка 1, Ремесла 1, Уклонение 1, Эмпатия 3, Загадки 3, Огнестрельное оружие 1, Запугивание 2, Медицина 1, Медитация 3, Оккультизм 3, Маскировка 2, Знание улиц 1.

Предполагаемая магия: Время (магия времени и пророчеств), Жизнь (магия жизни и живых существ), Дух (позволяет взаимодействовать с Неупокоенными).

Снаряжение: Барабанчик, удобная одежда, диктофон, небольшое убежище.

Инженеры Пустоты

В силу того, что они всегда стремились найти что-то новое, Инженеров Пустоты можно назвать последним пристанищем тех беспокойных душ, которые до сих пор остаются в составе Технократии. Если большинство представителей Технократии стремится привести Массы к Восхождению посредством упорядочивания реальности (и призракам вряд ли найдется место в этом упорядоченном мире), то Инженеры Пустоты предпочитают организовывать, каталогизировать и исследовать. В результате этого, Инженеры периодически вступают в конфликты с призраками, так как Подземный Мир не слишком дружелюбен по отношению к туристам или исследователям. Кроме того, по мере постижения пределов человеческого восприятия, Инженеры изобретают все новые и новые необычные способы воспринимать то, что обычно остается недоступным смертным. Это, в свою очередь, позволяет им видеть призраков, как, впрочем, и то, чем они занимаются, а призраки далеко не всегда оказываются рады тому, что кто-то среди живых следит за ними и тем, что они делают.

Создание персонажа: Атрибуты 9/6/4, Способности 20/8/5, Дополнения 10, Воля 8, количество кубиков для магических бросков 5.

Предполагаемые Атрибуты: Как минимум по три точки в Физических Атрибутах, по две в Социальных и по четыре в Ментальных.

Предполагаемые Способности: Бдительность 2, Драка 1, Компьютер 3, Вождение 3, Загадки 3, Огнестрельное оружие 3, Расследование 2, Медицина 2, Починка 4, Наука 4, Маскировка 2.

Предполагаемая магия: Силы (магия стихий), Первоосновы (базовая магия созидания), Дух (позволяет взаимодействовать с Неупокоенными).

Снаряжение: Портативный рассеиватель (Устройство 4 уровня) – стреляет энергией Первооснов, связанной с магией Духа, что позволяет ему рассеивать призраков. Каждый успех, выброшенный в ходе броска Ловкости + Огнестрельного оружия (при условии, что владелец рассеивателя видит призрака, в которого он стреляет) наносит один уровень аггравированного урона Корпусу призрака. У большинства рассеивателей 10 зарядов.

Спиритуальные очки (Устройство 1 уровня) – это приспособление позволяет своему владельцу воспринимать Земли Теней при условии успешного броска Восприятия + Чувствительности (сложность 4).

Шинель, фотоаппарат, пластиковые пакеты для сбора образцов.

Другие

Нефанди и Мародеры олицетворяют собой две оставшиеся фракции Войны Восхождения. Нефанди представляют особый повод для беспокойства Неупокоенных, так как они служат порочным и чудовищным хозяевам, цели которых имеют немало общего с Забвением. Даже самые стойкие призраки вряд ли сумеют сдержать тошноту, сотрудничая с Нефанди после того, как истинные намерения одного из этих магов окажутся открыты им. Помимо всего этого, существуют надежные свидетельства того, что Нефанди находятся в союзнических отношениях со Спектрами.

Мародеры являются живым воплощением безумия, и складывается впечатление, что те из них, кому хватает остатков разума для того, чтобы придерживаться хоть каких-то целей и линейных принципов мышления, стремятся погрузить в это безумие весь остальной мир. Иногда призраки оказываются одной из составляющих их безумных планов, что нередко приводит к трагичным последствиям для них, но, в большинстве своем, Мародеры испытывают гораздо больший интерес к Миру Живых. Это не означает того, что они не подозревают о существовании призраков; в действительности, они проинформированы о нем гораздо лучше многих других обитателей Земель Плоти. Все дело в том, что призраки просто не слишком сильно интересуют их.

Подменыши

А затем из твердыни фей появилась женщина
С черной бензопилой,
И срубила мое айвовое дерево.
-Нуала Ни Домнайлл, А что же касается айвы…

Духи народа фей, известные как подменыши, облачены в смертную плоть для защиты от холодных ветров обыденного существования, и, в некоторых случаях, могут воспринимать присутствие призраков. Хронологический возраст многих подменышей довольно невелик (даже если их души, на самом деле, гораздо старше), и потому они еще не полностью подвержены воздействию статичной реальности, которая учит людей, что они не могут видеть мертвых. Эта своеобразная невинность особенно распространена среди Детей, которые являются самыми юными из подменышей. Юноши и Старцы, принадлежащие к числу старших представителей этого волшебного народа, в большинстве своем оказываются слишком подвержены Банальности (разновидности Забвения, поражающей воображение) для того, чтобы принимать существование призраков, даже если когда-то они верили в них.

Подобно тому, как призраки существуют благодаря Пафосу, удивительное существование подменышей поддерживается благодаря Гламуру, чистой энергии творчества и фантазии. Нередко оказывается так, что Гламур и Пафос происходят из одного источника, что может привести как к сотрудничеству, так и к конфликтам между призраками и феями. Адепты Фантазма особенно часто сталкиваются с

подменышами, собирая свой драгоценный “песок” – чистый материал грез – который может рассматриваться как еще одна разновидность Гламура.

Подменыши существуют в двух мирах: обычном и зачарованном. Первый представляет собой обычную реальность Мира Живых, и подменыши облачаются в свои смертные обличья, когда переходят в него. Но с помощью Гламура подменыши способны раскрыть свою истинную сущность, во всяком случае, для тех, кто зачарован и может видеть их истинное обличье. Тем не менее, эта волшебная разновидность реальности не ограничивается одними только истинными обличьями подменышей: грезы и страхи смертных также принимают материальные формы, именуемые химерами, превращая окружающий мир в удивительное буйство цвета и фантазии.

Разделенное на два конфликтующих Двора (Благой и Неблагой), множество аристократических домов и социальных сословий, а также значительное количество китов (разновидностей фей), общество подменышей может ввести в замешательство практически любого постороннего наблюдателя. В большинстве своем, Благие подменыши являются более дружелюбными, чем Неблагие, а благородный тролль, скорее всего, окажется более отзывчивым, чем голодная (и всеядная) красная шапка, но с подменышами никогда нельзя быть уверенным в чем-либо полностью...

Способности: Хотя магия подменышей далеко не всегда обладает таким же могуществом, как волшебство магов, у нее есть свои собственные преимущества. Нередко требующее для успешного применения короткого ритуала или нескольких ингредиентов, колдовство подменышей меньше полагается на грубую силу, и больше рассчитано на то, чтобы обмануть, сбить с толку или напугать врага. Это далеко не означает того, что применение колдовства фей не может иметь опустошительных последствий, но, в большинстве своем, подменыши предпочитают заставлять врага гоняться за своим собственным хвостом, чем пытаться сокрушить его с помощью огненного шара.

Если вы не собираетесь использовать полную версию колдовства, описанную в базовой книге ***Подменыши: Греза*** (Changeling: The Dreaming) и ***Руководстве Игрока по Подменышам*** (Changeling Player’s Guide), мы рекомендуем вам применять его в формате, подобном тому, который описан выше в случае с волшебством магов. Подменыши обладают иммунитетом к воздействию Парадокса, но вполне могут оказаться пленниками своих собственных кошмаров, если что-то пойдет не так во время применения их колдовства.

Больше всего на свете подменыши боятся холодного железа и Банальности. Последняя лишает их Гламура и неотвратимо затягивает в обыденный мир, где они постепенно теряют память о своей истинной природе. В свою очередь, холодное железо представляет собой гораздо более непосредственную угрозу. Оно наносит подменышам аггравированный урон, и если смерть от химерического оружия всего лишь возвращает подменыша в "реальный" мир, то смерть от меча из холодного железа способна раз и навсегда положить конец его существованию.

Слуаги

Эти пугающие обитатели темных мест и подземелий являются хранителями тайн общества подменышей и глашатаями мертвых. Неспособные общаться иначе, как шепотом, и питающие странную привязанность к паутинам и темным углам, слуаги добывают информацию из любого источника, который оказывается доступен им. Они нередко стараются обмениваться тайнами с другими подменышами, но все представители этого кита исключительно ценят скрытность и склонность к формальностям. Большинство слуагов не испытывает какой-либо неприязни к

призракам, рассматривая их в качестве идеальных шпионов и поставщиков информации. В свою очередь, в случае союза со слуагом призраки получают необходимую им пару живых рук в Землях Плоти. Неблагие представители этого кита, тем не менее, нередко отличаются исключительным садизмом, и известно несколько случаев, в которых они сознательно мучили живые Оковы призрака, делая это лишь для того, чтобы причинить ему боль. Сделав бросок Восприятия + Бдительность (сложность 7), слуаг может заглянуть в Земли Теней (ходят слухи, что они предпочитают тамошнюю обстановку Земля Плоти). Потратив пункт Гламура, слуаг также получает возможность общаться с любым призраком, находящимся неподалеку, и в некоторых случаях призраки даже оказываются приглашены на ритуальное чаепитие слуагов.

Создание персонажа: Атрибуты 8/6/4, Способности 17/13/9, Дополнения 7, Воля 7, Гламур 8.

Предполагаемые Атрибуты: Как минимум по три точки в Ментальных Атрибутах, как, впрочем, и в Манипулировании. Значение других Социальных Атрибутов не может превышать 2 точки, и Ловкость является самым важным Физическим Атрибутом для слуагов.

Предполагаемые Способности: Бдительность 3, Чувствительность 3, Уклонение 2, Эмпатия 2, Загадки 3, Экспрессия 1, Запугивание 1, Расследование 3, Маскировка 3, Хитрость 3.

Искусство: Фокусы (Искусство иллюзии), Предсказание (Искусство знания и пророчества), Обман (Искусство хитрости и лжи).

Смертные

Сила Воли

Возьми дитя, что я тебе сказала,
И о щепотке соли не забудь,
И защити себя огня ревущим жаром.
-Кейт Буш, Лилия

На протяжении многих веков сила воли позволяла мужчинам и женщинам совершать поступки, которые нередко в буквальном смысле отвергали смерть. Таким образом, неудивительно, что обычное человеческое упорство и неуступчивость, не говоря уже о некоторой доле собранной в кулак воли, могли оказывать значительное влияние на мертвых. Смертные могут использовать свою Волю для того, чтобы напрямую воздействовать на призраков, и последствия подобного воздействия нередко оказываются поразительными.

Защита

Всегда помни о том, что ты должен копировать каждую формулу в точности так же, как я изобразил ее, ибо если ты изменишь написанное, и хотя бы одна линия или точка отклонится на ширину волосинки, то колдовство утратит свою силу, если не случится чего-то еще более страшного: нарушенная линия открывает врата для сущностей, приходящих Извне, ибо неправильно начерченная пентаграмма является Вратами Ганзир, Вратами Смерти, Вратами Теней.

-Абдул аль-Хазред, Некрономикон

Начиная смолой на дверях Афин классического периода, и заканчивая современным набором разноцветных кристаллов, человечество долгое время экспериментировало с сотнями различных способов удержать враждебных ему духов как можно дальше от себя. В древние времена этой цели служили монеты на глазах трупов или ржавые гвозди, забитые в дверные косяки, но с течением времени вера в эти методы ослабела, как, впрочем, и их эффективность. Тем не менее, сила древних практик до сих пор доступна тем, кому хватит Воли для того, чтобы привести их в действие.

Вера и знание обладают равноценной важностью в вопросах функционирования любой защитной процедуры. Смертный, выполняющий защитный ритуал, должен обладать соответствующим знанием предмета (Оккультизм 3 или выше), а также твердой верой в действенность того, что он делает. Даже самый образованный скептик не сможет защитить определенное место или себя, насколько хорошо бы он не выучил соответствующий ритуал. Он попросту не сумеет заставить себя вложить Волю в то, что, как известно ему где-то в глубине души, попросту не сработает.

Существует две разновидности возможных защит от призраков. Активные методы защиты известны под общим названием Запретов, тогда как пассивные принято называть Оберегами.

Запрет

В полном соответствии с принципами классического экзорцизма, Запрет позволяет изгнать призрака из определенного места. Смертный, совершающий Запрет, должен провести соответствующий ритуал (для этого весьма неплохо подходит классическая комбинация колокольчика, книги и свечи) и сделать бросок Воли (сложность 7). Если призрак, находящийся в области воздействия, не может (или не хочет) потратить по одному пункту Воли за каждый успех, набранный на броске Запрета, он немедленно изгоняется из этого места. Тем не менее, призрак может сопротивляться ритуалу в процессе его проведения, используя подходящие Арканои. В подобном случае, осуществляется противоположный бросок Запрета и Арканоса.

Призрак, оказывающийся жертвой Запрета, должен с максимальной быстротой покинуть область воздействия, но как только экзорцист уходит, он сразу же получает возможность вернуться туда. Тем не менее, Запрет может подарить обитателям Мира Живых временное облегчение, как, впрочем, и возможность предпринять нечто, что позволит им обзавестись более надежной защитой.

Обереги

Если Запрет позволяет изгнать призраков, которые уже находятся в определенном месте, то обереги призваны помешать им проникнуть туда. Всегда связанные с определенными объектами концентрации (ладаном, меловым кругом и так далее), обереги представляют собой пассивные средства защиты, отличные от более активных методов борьбы с обитателями Мира Мертвых. Используя подходящий объект концентрации для создания оберега, смертный способен воздвигнуть барьер, который помешает призракам проникнуть в комнату, здание, или, в очень редких случаях, целый город.

В ходе создания оберега, смертный, который стремится создать невидимый щит, должен сделать бросок Воли (сложность 7) и потратить как минимум один пункт

временной Воли. Количество успехов определяет, насколько долго будет держаться оберег, хотя затрата пункта постоянной Воли способна продлить его действие на месяцы, а то и годы.

Значение постоянной Воли смертного, создающего оберег, определяет сложность попыток преодоления призраками периметра огражденной области. Для того чтобы предпринять подобную попытку, призрак должен сделать бросок Воли, и набрать количество успехов, равное числу успехов смертного, который создавал оберег. Провал указывает на то, что призрак не сможет проникнуть в эту область, а его Арканои не смогут воздействовать ни на кого, кто находится в ее пределах. Как только оберег оказывается единожды нарушен, толщина Савана внутри огражденной области считается на два пункта выше, чем обычно, но призраки уже могут проникать туда.

В Землях Теней защищенные оберегами области легко заметить, так как они накрыты куполом серовато-белого света. Эти купола кажутся очень прочными, хотя внимательный осмотр нередко открывает трещины или слабые места, через которые бдительный призрак может попытаться проскользнуть вовнутрь. В то же время, обереги остаются достаточно материальными в Землях Теней, в силу чего к ним можно прикоснуться, или даже опереться на них, ощущая под собой твердую поверхность.

Обереги необходимо периодически обновлять, хотя существуют способы сделать существование этих психических барьеров более длительным, а то и постоянным. Старый оберег необходимо снять для того, чтобы заменить его новым, и на протяжении этих нескольких мгновений уязвимости, призраки нередко пытаются нарушить ритуал, или же напасть на смертного, который проводит его. В том случае, если призраку удается повредить объект концентрации (нарушить круг, задуть свечу, разбросать ладан), оберег сразу же оказывается уничтоженным. С другой стороны, мудрые экзорцисты нередко расставляют психические ловушки для призраков, которым слишком не терпится узреть падение оберега.

Таблица оберегов	
Кол-во успехов	Продолжительность
1	1 час
2	1 день
3	1 неделя
4	1 месяц
5	3 месяца

Восприятие Мертвых

Большинство смертных не способно видеть призраков. Они могут лишь смутно ощущать призрачное присутствие, когда они пьяны, обессилены, ранены или же в силу любых других обстоятельств находятся не в себе. Это одновременно является благословением и проклятьем для призраков: каждый из них обычно благодарен судьбе за то, что она даровала ему возможность невидимым странствовать среди живых, но, в то же время, каждый из них хотя бы однажды отчаянно желал того, чтобы взгляды смертных могли преодолевать Саван. Даже те призраки, которые в действительности желают, чтобы их увидели (стремясь, к примеру, передать послание или предупредить об опасности) нередко сталкиваются с тем, что это оказывается невозможным, и они остаются невидимыми для глаз живых.

Невинность

Невинность встречается в нашем мире так же редко, как и в Мире Тьмы. Практически отсутствующая среди тех, кому уже исполнилось двенадцать, она все еще изредка встречается в детских душах, невзирая на то, что им приходится расти в ужасном и загадочном мире. Невинность продолжает жить в детях до тех пор, пока горький опыт и близкое знакомство с горем не лишают их ее, но до тех пор она может предоставить им определенные преимущества.

В достаточно редких обстоятельствах, по-настоящему невинный человек способен воспринимать призраков, присутствующих в Землях Теней, и даже общаться с ними. Это всегда происходит по ночам, обычно, когда невинный находится в одиночестве, и, в большинстве своем, когда он не сосредоточен на чем-то. Для того чтобы определить, видит ли ребенок призрака, Рассказчик делает бросок его Восприятия (сложность 6). В случае успеха ребенку удается заметить призрака; в случае трех или более успехов, они могут даже общаться.

Большинство невинных смертных не испытывает страха в присутствии призрака, если, конечно же, Неупокоенный Мертвец или Спектр не ставит своей задачей напугать их. Одной из главных составляющих невинности является отсутствие понимания природы смерти; призраки, которых видят невинные дети, являются для них самыми обычными людьми, которые просто выглядят немного иначе, и с которыми никто больше не может говорить. Большинство призраков, которые отчаянно желают поддерживать хотя бы какие-то отношения с живыми, способны проводить долгие часы в общении с детьми, иногда даже помогая им или выступая в качестве воображаемых друзей.

Невинные смертные также способны помешать призракам приблизиться к ним даже без применения Запретов или Оберегов. Нередко им хватает одной лишь фразы "Уходи!" или "Оставь меня!", которая, будучи подкрепленной силой детской воли, способна изгнать неподготовленного призрака.

Примечание: Дети являются далеко не единственными невинными обитателями этого мира, даже учитывая то, что речь идет о Мире Тьмы. Безумие или исключительно изолированные условия воспитания также способны привести к сохранению или обретению невинности. Тем не менее, стоит помнить о том, что вампиры клана Малкавиан исключительно далеки от нее, даже невзирая на всю глубину их безумия.

Бенанданти

Дети, рожденные в сорочке, представляющей собой, в действительности, еще одну разновидность Оболочки, становятся Бенанданти, одними из немногих живых душ, способными воспринимать Подземный Мир, и даже посещать его. В силу того, что их орден основывается на принципе учителя (сапиензы) и ученика (новицио), а не какой-либо формальной организации, Бенанданти в основном встречаются во время собраний, известных как *Радуни*, чтобы оспаривать, обсуждать и исследовать природу призраков.

Хотя большинство предрассудков, связанных с Бенанданти, весьма далеки от истины, представители этой группы действительно обладают определенными способностями при условии наличия у них части их родовой сорочки. Бенанданти способны воспринимать Земли Теней, а также пересекать в определенные ночи границу между мирами. Те из них, кто не успеют вернуться в свои тела до рассвета, погружаются в кому, из которой их невозможно вывести до тех пор, пока их странствующие души не сумеют найти дорогу обратно. Иногда для этого требуются годы, а иногда этому вообще не суждено произойти.

Кроме того, легендарные фенхельские мечи Бенанданти достаточно реальны, и способны разить призраков прямо из Земель Плоти. Когда Бенанданти умирают и становятся призраками (в том, насколько часто это происходит, видится своеобразная ирония) они обычно пересекают Саван вместе с этим оружием, как, впрочем, и набором других Реликвий и даже Артефактами. В Подземном Мире фенхельские мечи считаются особенно ценными Артефактами, способными расколоть большинство других клинков, с которыми им приходится скреститься.

Бенанданти не имеют единого представления о призраках. *Даннати*, которые верят, что призраки являются проклятыми душами, заслуживающими уничтожения, и *Редентори*, стремящиеся воодушевить призраков на то, чтобы те сами отказались от своего скорбного существования, являются двумя самыми большими фракциями этого объединения, но кроме них существуют десятки других групп. Каждая из них фанатично придерживается своей собственной трактовки происходящего, и споры в ходе Радуни нередко завершаются рукоприкладством.

Бенанданти достаточно редки для того, чтобы большинству призраков так никогда и не посчастливилось повстречать одного из них, но Неупокоенный Мертвец, обладающий Арканосом Наказание, без труда способен обнаружить Бенанданти в Подземном Мире, так как у них нет Тени. Тем не менее, те Бенанданти, которые регулярно посещают Подземный Мир, или же оказываются заперты там, очень быстро становятся абсолютно неотличимыми от обычных призраков.

Считается, что Владычицы Судьбы сотрудничают с небольшой группой Бенанданти, что крайне огорчает других Владык Смерти. Большинство Бенанданти после смерти присоединяются к культам Еретиков, или, что менее распространено, бандам Ренегатов, и Семеро Владык Смерти утверждают, что сотрудничая с Бенанданти, Владычицы Судьбы служат интересам противника. До сих пор Владычицы Судьбы никак не отреагировали на подобные заявления.

Орфический Круг

В состав этой группы избранных, состоящей из 300 созданий, постигающих смерть и ее различные формы, входят смертные, маги, вампиры и даже призраки. Скованные мистическими запретами, призванными не позволить им раскрыть тайны Круга кому-либо постороннему, Орфики изучают смерть, стремясь постичь ее истинную природу. Ради обретения этого истинного знания, они используют любые доступные средства, начиная изгнанниками из Подземного Мира, и заканчивая наркотическими трансами и жертвоприношениями мертвых и живых существ. Многие из представителей Круга не слишком хорошо представляют себе природу своих собратьев, так как с гораздо большей вероятностью им известно о том, чем они занимаются, а не то, являются ли они смертными, магами или вампирами.

Управляемый объединением девяти жрецов и жриц, именуемым Черной Скамьей, круг считает легендарного Орфея главным источником своих ритуалов и идеалов. Путешествие певца в Подземный Мир с целью возвращения своей возлюбленной Эвридики превратилось в понимании Круга в изгнание вампира в Земли Мертвых с целью постижения тайн жизни и смерти. Группа из десяти представителей Круга, именующая себя Цербером, отвечает за принятие и проверку новых членов, тогда как две фракции, Оргиофонты (преимущественно мужская фракция, представляющая консервативное жречество) и Дикейя (преимущественно женская фракция, выступающая за возвращение к менадическим корням Круга) борются за право определять политику Круга. В данный момент, Дикейя контролирует четыре

места в Черной Скамье, и каждая сторона набирает союзников как из числа живых, так и Неупокоенных для финального противостояния.

Основное время взаимодействия Круга с призраками, которые не принадлежат к нему, выпадает на весну, когда Круг проводит Великий Фестиваль в глубинах греческой горной цепи Пиндус. Фестиваль, являющийся недельной вакханалией, представляющей собой дикий разгул страстей, привлекает призраков, владеющих искусством Овладения. Эти любители наслаждений нередко находят Партнеров, которых ищут — если, конечно же, они согласятся в уплату принять участие в экспериментах Круга. Немногие призраки отказываются от подобной сделки — во всяком случае, при первом знакомстве с Кругом.

Из всех организаций, которые так или иначе связаны с мертвецами, Орфический Круг обладает наилучшим пониманием общества призраков. Несомненно, что немалый вклад в это понимание был сделан призраками, принадлежащим к Кругу, которым удалось развеять значительную долю заблуждений относительно их природы, присущих представителям других объединений. Присутствие подобного знания в среде объединения смертных и других, более могущественных, существ, вызывает значительное недовольство Иерархии, и это августейшее объединение Неупокоенных уже начало предпринимать определенные меры по противодействию Кругу.

Хотя общеизвестные цели Круга сложно назвать невинными, существуют подозрения, что истинные задачи Черной Скамьи могут оказаться гораздо более пугающими. Наиболее распространенным предположением является то, что Круг планирует каким-то образом уничтожить Саван, тем самым положив начало новой эре сосуществования мертвых и живых. Отчасти эти подозрения подтверждают отношения круга с бессмертным существом, известным как Дике, которого представители Круга считают судьей Мира Мертвых.

Арканум

Являющийся не столько организацией охотников, сколько некоторым подобием сверхъестественного Агентства Национальной Безопасности, Арканум, в сущности своей, заинтересован исключительно в сборе информации о сверхъестественном. Отдельные его представители могут иметь свои собственные представления о том, что необходимо сделать с полученными данными, но сам Арканум занимается лишь сбором и сохранением тайных знаний.

Основанный в конце XIX века, Арканум поддерживает сеть братских домов по всему миру, хотя главными центрами его деятельности являются братские дома Бостона, Лондона и Вашингтона. Сокрытый в тенях не менее надежно, чем объекты его интереса, Арканум занимается исследованием не только призраков, но и вампиров, оборотней, фей, магов, загадочных мутаций скота, истории наблюдений Лох-Несского чудовища, и других происшествий, которые так или иначе связаны со сверхъестественным. Тем не менее, это не означает того, что представители Арканума наивны или глупы. Вместо этого, они просто стараются не сбрасывать со счетов ни один источник возможной информации, каким бы абсурдным он не казался.

На протяжении века столь активного поиска информации, Аркануму удалось обзавестись самым большим собранием оккультных знаний на планете, как, впрочем, и сформировать на удивление точную картину космологии, географии и политики Подземного Мира. Тем не менее, значительный исследовательский потенциал Арканума одновременно является главной его слабостью, так как собранные представителями этой группы осколки истины теряются в паутине полуправды, частичной правды, и откровенной лжи относительно существования призраков. Кроме

того, Аркануму удалось собрать немалую коллекцию плененных призраков (в большинстве своем, Трутней), вынужденных принять ту или иную материальную форму; это собрание пользуется заслуженной славой в оккультных кругах.

Бессмертие является излюбленной темой исследований многих представителей Арканума, некоторые из которых сумели продлить свою жизнь на много десятков лет с помощью различных эликсиров. Призраки, конечно же, являются основным объектом подобных экспериментов, и по мере того, как жизненный срок некоторых из старейших представителей Арканума подходит к концу, актуальность этих разработок только возрастает. На данный момент, наиболее успешные эксперименты связаны с именем Джонатана Кельвина, самого молодого из первоначальных основателей Арканума. В ходе своих разработок, Кельвину удалось научиться извлекать Пафос из плененных призраков, после физически перемещать его в тела живых людей, являющихся, по большей части, бездомными, которых убедила пойти на это перспектива горячего ужина и теплой постели. Если эти эксперименты когда-нибудь окажутся успешными (пока что уровень смертности среди подопытных кроликов Кельвина равняется 100%), то существует значительная вероятность того, что Арканум, и, возможно, другие организации, начнут воспринимать Мир Мертвых и его обитателей в качестве всего лишь ресурса, который можно использовать.

Послесловие

Послесловие... после слов... после. Я не могу поверить в то, что это закончилось, но моя работа над второй редакцией игры ***Призраки: Забвение*** *действительно завершена. Я даже исправил все неправильные ссылки на страницы, и почти уверен, что мне все же удалось найти большую часть ошибок, которые я случайно допустил в ходе написания этой книги. Впрочем, с уверенностью об этом смогут говорить только следующие поколения игроков и вы сами, и мне почему-то кажется, что вы обязательно сообщите мне, если я что-то пропустил или где-то ошибся.*

Как бы то ни было, настало время написать послесловие для книги, которая была центром моего существования на протяжении последних шести месяцев. Пришел тот самый миг, в который мне, предположительно, необходимо собрать последние остатки остроумия и выдержки, написав что-то трогательное о процессе создания второй редакции ***Призраков****.*

На самом деле, мне бы не хотелось этого делать. ***Призраки*** *прошли долгий и сложный путь, повинуясь воле многих и очень различных людей. В истории этой линейки были как громкие победы, так и, будем честны, далеко не самые триумфальные моменты. Она скрывает в себе немало утихших бурь и затихших стенаний, и множество человеческой боли, не говоря уже о зловещем проклятье любого творца, в которое я никогда не верил, но которое, готов поклясться, стоит за моим левым плечом, когда я пишу эти слова. Пришел час вознести хвалу собственным достижениям, которые привели к завершению этой титанической работы, но, на самом деле, мне, скорее, кажется, что это тот момент, когда я могу в полной мере осознать, насколько же мне повезло, что я сумел сделать это. Спустя двадцать лет я смогу снять потрепанную копию этой книги с полки, показать ее своим гипотетическим детям и сказать: "Я сделал это". В наши дни очень немногим людям предоставляется возможность совершить нечто, что останется жить после них.*

Так что же еще я могу сказать? Пожалуй, лишь то, что я действительно горжусь своей работой над этим проектом, и мне было очень приятно работать со всеми, кто помогал мне создавать эту книгу. К их числу я отношу всех, начиная создателями первоначальной версии игры, и заканчивая фрилансерами, первым профессиональным заданием которых стало воссоздание ***Призраков****. В эту книгу было вложено немало страсти, происходящей из различных уголков мира, и я думаю, что талантливость, трудолюбие и преданность своему делу тех, кто создавал ее, видны невооруженным взглядом.*

В любом случае, эта книга лежит перед вами, подобно слабому, новорожденному младенцу, которому предстоит вырасти и стать чем-то удивительным. Она является результатом многих полуночных часов и утренних минут. Эта книга появилась на свет благодаря огромному количеству кофеина и пиццы, не говоря уже о нездоровых излишках Лавкрафта, Блэквуда и М. Р. Джеймса. Немало людей вложили в нее множество своих нервов и переживаний, сделав все для того, чтобы она появилась на свет, и потому мы твердо уверены в том, что даже

если этот ребенок выглядит немного странно и жутковато, с ним все равно все будет хорошо.

Другими словами, пришел час заканчивать с метафорами. Вы держите в руках хорошую игру. Играйте в нее. Наслаждайтесь ею. Возможно, вы даже расскажете своим друзьям о чем-то, что совершил ваш персонаж, и чем вы настолько сильно гордитесь, что хотите поделиться с другими людьми. Я не могу представить более высокой оценки труда многих людей, посвятивших свое время и усилия созданию этой книги.

Ричард Е. Дански

Лист персонажа для Призраков: Забвения

Имя: **Натура:** **Жизнь:**
Игрок: **Маска:** **Смерть:**
Хроника: **Тень:** **Сожаление:**

Атрибуты

Физические	Социальные	Ментальные
Сила	Харизма	Восприятие
Ловкость	Манипулирование	Интеллект
Выносливость	Внешность	Сообразительность

Способности

Таланты	Навыки	Познания
Бдительность	Ремесла	Бюрократия
Атлетизм	Вождение	Компьютер
Чувствительность	Этикет	Загадки
Драка	Огнестрельное оружие	Расследование
Уклонение	Лидерство	Правоведенье
Эмпатия	Медитация	Лингвистика
Экспрессия	Фехтование	Медицина
Запугивание	Творчество	Оккультизм
Знание улиц	Починка	Политика
Хитрость	Маскировка	Наука

Преимущества

Дополнения **Страсти** **Арканои**

Оковы

Корпус ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Воля ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Пафос ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Ангст ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Шипы

Темные Страсти

Опыт

Лист Тени для Призраков: Забвения

Имя: **Архетип:**
Теневод: **Хроника:**

Преимущества

Шипы **Ангст** **Темные Страсти**

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Воля Души

□□□□□□□□□□

Это место не похоже на Рай.
Это место не похоже на Ад.
Это место не похоже ни на что из того, что ты когда-либо себе представлял.

Смерть – это не конец.
Смерть – это не ответ.
Смерть – это только начало.

Что же ты предпримешь теперь?
Прислушаешься к голосу у себя в голове, который хочет, чтобы ты опустил руки и сдался?
Или же будешь продолжать сражаться, любить, испытывать страсти, которые не дают тебе упокоиться с миром.

Забвение – это легкий путь.
Жизнь после смерти – трудный.
Выбирать тебе.
Вечность рассудит, какой выбор был правильными.

***Призраки: Забвение** – это игра не о смерти.*
Это игра о том, что следует за ней.